THE ART 9 VIDEO GAME



回顾志

VOL.3

特别企划

保密中

漫谈经典

超时空之旅

回顾人行道

GBA-火影回顾

DC-BIO维罗尼卡

洛克人X4

达人视频

游人点评

热血躲避球 街霸方块II MARIO七星传说

ROCKMAN-X4 刀魂 战国ACE



A9VG

THE REVIEW

回顾组

见就提出来，我们会认真吸取经验，希望可以在以后的杂志里慢慢改进。尽可能的让大家看到不断进步的回顾志。

提出意见可以到A9VG怀旧长廊，用论坛短消息的方式联系版主bush。我们会及时的回复您的建议和意见的。

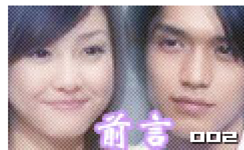
最后，希望各位看官能够尽情享受这期的回顾志。希望不会让你们失望。

☒关闭

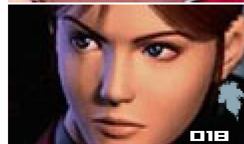
A9VG 回顾志

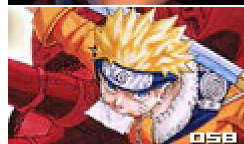
6/30 Contents

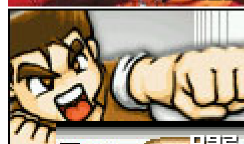
A9VG



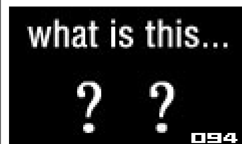








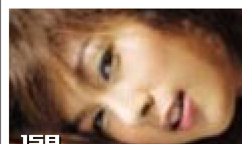
回顾志









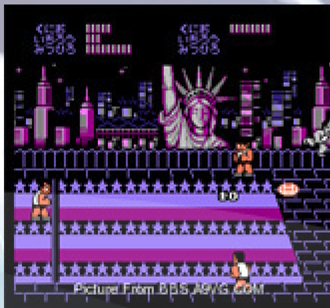


游人点评

编辑：

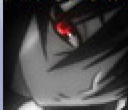
happysky

囧藤原龙昊囧





继承了热血一贯的风格，充满了搞笑的人物和热血的招式以及音乐。作为早期的作品，躲避球中的许多设定都被后来热血运动系作品所采纳，如必杀技系统，关卡制流程等。虽然不象后来的作品那样满地的道具可用，不过光是排球打中敌人（或者我方）时人物的表情就足够搞笑了。由于本作有HP的设定，所以国夫们不再是打不死的运动员了，过关的方式也变成了用排球砸死敌人而非比分差决定输赢。从这点来看，热血躲避球更像是一个FTG而不是SPG。本作的流程还算是丰富，除了8关的普通流程外，还有一个隐藏关卡，加上混战模式以及多变的战术配合，绝对是FC早期值得研究的作品之一，特别是2人对战，绝对是其乐无穷。



作为热血高校体育向系列游戏之一，热血躲避球的打法更加有趣。每名队员都拥有两种不同的必杀球技，总共可达12种球技。必杀的种类丰富多变，直杀扣球，灌顶落球，分散球，延迟球等，且部分必杀都带有贯穿对方多名角色的效果。游戏中要挑战的8支队伍来自不同国家，其赛场都选有该国家具代表性的建筑，如日本的富士山配合樱花，中国的天安门，俄罗斯的红场，英国的伦敦大桥等。游戏还设有隐藏关卡，最终决赛打败美国队后全员存活就会出现暗之球队，对手就是我们自己！这样一款另类的SPG游戏，不失热血系列的风格，推荐大家再次回味。



继承了热血一贯的热闹，喧闹的气息。游戏的主题也简单，就是拿球砸人，然后就得分了。但是怎么砸，怎么配合就是一门艺术了。往往一个漂亮的组合扣球得分，小时候也是可引得在坐的一拨孩子满堂的喝彩。当然作为一款众乐，无论在什么时候要两个人玩总比一个人玩有意思啊。虽然说作为一款早期的SPG，人物是比较“硬朗”的。但如果有热血有爱的话。当你一接触的球的那一刹那，这些就不算是什么问题了。

幻翼ff评分：9

囧藤原龙昊囧评分：10

104122评分：8

总分：27

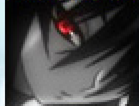
FC 热血躲避球

游人点评

编辑：

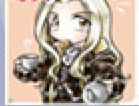
happysky

囧藤原龙昊囧



将最有趣的ACT和最华丽的RPG结合会是怎样的一款游戏呢？答案就是这个。马里奥的第一宽RPG作品<<超级马里奥RPG>>,这是SQUARE与任天堂合作下的最成功产物，游戏完全吸收了任天堂游戏的特征。该作中存在大量的秘密和迷你游戏，同时在精于RPG的SQUARE巧妙安排之下，游戏中的RPG感觉又把握的极其到位。音乐方面也同时具备"马里奥"和SQUARE游戏的特点。游戏的整体流程相对偏短，但对于游戏的行进过程总能享受到无尽的快乐,强烈推荐大家体验此款大作。





作为任天堂和SQURE决裂前的最后一作，超级马里奥RPG-七星传说的素质绝对是SFC上顶尖的。SGI提供的3D技术使得本作用2D表现出来的3D效果相当华丽。虽然是马里奥系列的第一款RPG，但却具备相当高的素质，众多有趣而不失难度的迷你游戏，丰富的隐藏要素，简单而搞笑的剧情，无一不体现本作的用心良苦。即使作为一款RPG，七星传说也有相当多的动作要素。从拿隐藏宝箱的高难度跳跃，到普通攻击和特殊技的目押增加攻击力，都充满了传统马里奥的味道。再加上马里奥风格的BGM，本作绝对是SFC上不可错过的游戏之一。唯一的遗憾是SQURE在最后时刻与任天堂决裂，结尾不得不由任天堂独立完成，使得结局略显唐突，不然，绝对是一款完美之作。



鬼才与天才结合的作品。不得不说，让那个年代的许多游戏的光辉暗淡了许多，游戏中强调的是一种创意和新意。诀别了枯燥的练级，和找钥匙的无限循环中，而更多的是考究一个游戏者的智商个反映的考究。或许玩完这款游戏之后，可以带给我们一种新的视角去审视身边的事物。或许不经意间的小操作也能让人收获到一些小秘密。正如当年马力奥中，无意的跳起却撞到了隐藏的星星和金币一样，可以获得发现的惊喜。那或许就是最原始的游戏魅力吧。

囧藤原龙昊囧评分：9

幻翼ff评分：9

104122评分：9

总分：27

SFC 超级马力奥RPG—七星传说

游人点评

编辑：

happysky

囧藤原龙昊囧



熟悉的人物、Q版的造型，清馨可爱，这就是本作带给我的第一印象，本作虽然是一款方块游戏，但与一般的方块游戏相比有一最大的特色，就是“陷害”，当角色成功实现方块的连锁消除时，就可以使对手的区域内落下不规则方块，从而给对手制造麻烦，这种设计使整个游戏的战略性也大大提高，玩家在玩时不光要考虑如何使方块消除，还要考虑如何放置降落的方块才能给予对手最沉重的打击，就方块游戏来说，本作已经相当完美了，如果硬要说有什么不足的地方的话，就是可使用的角色少了点，不过这对于一款方块游戏来说也只是不是问题中的问题。





由CAPCOM亲自操刀，风格活泼清新。角色设定也是相当的可爱啊，单看那些夸张搞笑的老朋友们，挥洒激情的演出，游戏中的BMG的旋律也颇有精神。一下子就抓住MM的心哦，和MM一起玩下也是不错的选择。当然游戏节奏也是明快，把传统的“俄罗斯方块”游戏演绎出了新的精彩；每一个水晶的排布也是有讲究的，或许有时侯一瞬间也可以扭转乾坤。或许没有到时间的最后一刻胜败是未知的，或许这也成为游戏的一处点精之笔。

茶茶丸评分：7

104122评分：8

囧藤原龙昊囧评分：8

总分：23



CAPCOM早期推出的一款PUZ类游戏，曾在SS，PS，DC，等多种游戏平台上登场，红极一时。可爱的Q版造型，选用角色都是CAPCOM代表人物，隆，KEN，春丽，樱自然是玩家再熟悉不过的街霸中的大人气角色，更间以莫莉亚，莉莉，多诺文，菲莉西娅为代表的恶魔战士角色也是来势汹汹。更有隐藏人物豪鬼和丹前来参战。游戏中各个角色配音到位，美工创意夸张有趣，最主要的是它的游戏性较高，且规则简单上手容易，很适合不同年龄段玩家的口味，是既俄罗斯方块之后又一部优秀的方块类游戏力作。话虽如此街霸方块也绝非一款战术简单的游戏，不同的人运用不同的战术赢得胜利也是这个游戏一大特色，游戏的系统值得深入研究，推荐大家上手一试。

GBA 街霸方块II TRUBO

游人点评

编辑：

happysky

囧藤原龙昊囧



作为PS上X系列的首作，肩负起了乘上启下的重要作用。当然超高的品质也震撼了想我们这样的一群生于90年代的小P孩啊~超爽快，淋漓的流畅手感，这一点估计只有称霸ACT界多年的CAPCOM才能做得如此成功和成熟。当然画面的表现力上也是继承了一贯简约而不简单的风格，还有热血的BMG在BOSS战或者重要剧情的时候真是热血满点啊。可想而知，当时鏖战在X4前线的我们哥几个，的热血被燃烧到了摄氏40℃，比那夏天的阳光更加的火热啊。





洛克人无疑是TVGAME史上最具难度的系列游戏之一，而洛克人X4也可以说是洛克人系列最好的作品。97年同时登陆PS和SS的X4，继承了洛克人系列的传统，包括最初的8个可选版面，打败BOSS后能力的夺取，以及最终关的BOSS的车轮战。而比起前作来，X4不仅仅是凭借新主机的能力对游戏画面的提高。ZERO作为近战角色的加入，完善了洛克人X系列作为一款ACT对战斗要素的理解，更好的DASH和打击的感觉，更多变的战斗技巧和技能，以及感人的剧情等。所以说，没玩过X4的ACT饭们，一定要及时补习了。战斗吧，钢铁的意志与我们同在。

104122评分：9

立花哲评分：10

flirtation评分：8

总分：27



flirtation

动作天尊CAPCOM出品的著名系列的第四部。这里谈谈2位主角的一些事情。X的装甲部件往往放在比较隐蔽的地方，而且这些地方机关重重，需要玩家利用特殊武器。当玩家凭借着自身的智慧克服困难，得到部件的时候，一种成就感将油然而生。而ZERO强调的则是速度感。DASH，跳跃，斩击，这一系列的动作行云流水般一气呵成，会给玩家带来极大的爽快感。总之，2个主角各有个的特点，推荐没玩过的朋友赶紧去试试，相信我，你一定会爱上这个游戏的。

PS/SS ROCKMAN X4

游人点评

编辑：

happysky

囧藤原龙昊囧





97年发售的PS版《刀魂》是街机版的移植之作，移植程度堪称120%，画面和流畅程度较街机版都有很大的提升，人物建模相当不错，半透明的刀光效果表现力很强。片头CG亦堪称经典，颇具艺术性。在系统上，三段攻防的概念非常清晰，很讲究移形换位，变化角度。刀剑气槽的设定大大降低了玩家一味依赖防御的打法，强调了进攻的重要性和爽快感。反弹系统则拉开了高手和菜鸟之间的差距。消耗气槽的乱舞技，在关键时刻能达到逆转战局的效果。系统中其独有的“拼刀”系统则给人以真正刀剑格斗的真实感受， PS版最重要的是游戏新加入了剑匠模式，可以拿到每个人不同的武器，达到一定条件后还有隐藏人物出现，大大提高了《刀魂》的可玩性。



魂之利刃是NAMCO出品的“刀魂”系列的开山之作，也是3D刀剑格斗游戏的先驱，本作不仅是在PS时代，就是在现在看来，也是一款相当出色的作品，华丽的画面、爽快的手感、优美的音乐、丰富的隐藏要素、双重结局等等，这些要素无一不确定了其大作的地位，特别是那长达2分钟的片头CG，在现在看可能不算什么，但在当时可谓是一种突破，再加上气势磅礴的背景音乐，无不让每一个玩家热血沸腾！



NAMCO的经典刀剑类3D格斗游戏。气势恢弘的片头CG，流畅的人物动作以及良好的操作感，都注定了这部作品的成功。说到这部作品，不得不提的一个游戏亮点，就是武器收集模式。当操纵着钟爱的角色，每每完成条件苛刻的战斗，拿到新武器的时候，玩家都将获得巨大的满足感。这部游戏的成功，为之后的续作奠定了良好的基础，是3D格斗游戏里的一朵奇葩。

怀恋众黄昏评分：9

茶茶丸评分：9

flirtation评分：9

总分：27

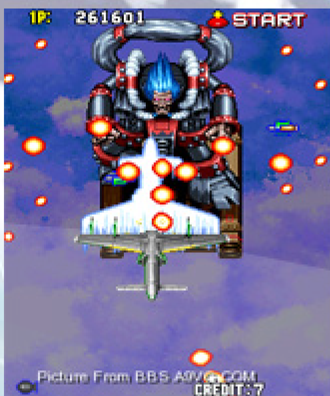
PS　魂之利刃

游人点评

编辑：

happysky

囧藤原龙昊囧

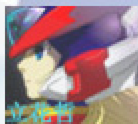




细细品位彩京的第一款STG，感觉本作已颇具王者风范，许多优秀的STG系统与设定在本作被确立下来：三段火力提升系统、副武器、蓄力攻击以及二周目的设定等等可以说缔造了今后STG游戏的一系列标准，而本作最有特色的即是充满和风与魔幻风格的人物机体及世界观设定了，使其在当时众多以机械冷色调风格为主的STG游戏中脱颖而出，并确立了独特的彩京式STG风格，之后的武装飞鸟系列在这方面也有突出表现。虽然本作在游戏节奏，弹幕表现等方面还有不少不成熟的缺陷，但梦想的开端总是青涩又难忘的，我们要感谢彩京，感谢《战国ACE》，正是它的诞生，为所有STG爱好者们创造了一个又一个刻骨铭心的晴空之旅。



战国ACE作为彩京STG的开山之作于1993年推出，总体来说彩京的STG无不平衡，此作也不例外.并不因为放弃了副机等系统使游戏的素质下降，反而回到了以前FC时代的那种感觉.游戏各关卡也比较丰富，虽然流程较短，但随着游戏的进行关卡也越发有趣，当然难度也随之增加.游戏音乐也配合的非常好，有非常浓郁的日本风，角色特有的个性声音实在是太赞了.还要说的是良好的世界观、出色的游戏音乐、极佳的手感、严谨的攻击判定使本作得到了超高的评价，也为彩京日后推出STG打下了坚实的基础.强烈推荐！



个人最喜欢的STG厂商彩京的开山神作。比起同时期的其他STG作品，战国ACE的很多改进都是相当成功的。包括取消了在当时很普遍的副机的攻击系统和武器改变系统。在角色的选择上，也取消了以全战机登场的模式，而是换做了6个个性鲜明的角色。更华丽的弹幕，多种形态的BOSS，不同角色选择后的不同关卡，不同的蓄力攻击，3段火力，4段攻击限时降低，BOSS战华丽弹幕下的死角位，这些都是战国ACE的特色，也为彩京后来的几部神作打下了基础捍卫长空，打飞机的任务就交给大家了（笑）。

happysky评分：8

zhimaayi评分：9

立花哲：评分：8

总分：25

ARC 战国ACE



回顾人行道

恐怖由此开始

作者：A9VG 梦幻之星
茶茶丸

R.P.D.
S.T.A.R.S.

RESIDENT EVIL
CODE:Veronica

游戏名称:生化危机代号维罗尼卡

游戏类型:AVG

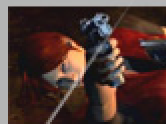
机种　　:DC PS2

游戏公司:CAPCOM

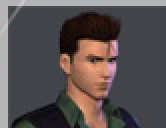
　　我对游戏的感想:第一次接触这个游戏是在2001年,由于生化前面几作基本都通关了,所以此作当然不会错过,那时我一打开DC主机,熟悉的音乐和画面已经让我激动不已,真想快点进行游戏,NEW GAME~NORMAL(难度,我玩生化一直是选这个难度的,而且维罗尼卡完全版这个NARMAL已经是最高难度了),然后就开始了游戏前的CG动画,这段CG让人震撼了,太强了,前所未有的电影式的表现手法,让我越来越想快点进入游戏,游戏的画面也是系列最高(在当时),还采用了2GD-ROM的大容量,可见内容的丰富程度是前几作不能比的,系统还是继承了前几作的系统,武器方面多了一些新武器供玩家使用,游戏难度也是系列最高,剧情方面也是非常复杂和漫长,第一次游戏的朋友肯定会很不习惯,因为经常GAMEOVER是很正常的,和以往的生化确实有所不同,总之大家做好反复挑战的准备就好了.下面我们就来回顾一下这部旷世的AVG大作~~　　——BY　梦幻之星

游戏主要角色介绍

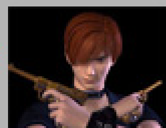
2代就出现的女主角克莱尔，同样是此作的女主角，此作中登场主要是在游戏的前半段，从抓到南极基地结束，克莱尔一直是生化系列的人气角色~~



克里斯，游戏男主角，也是克莱尔的哥哥，在1代时就以主角的身份出现，是S.T.A.R.S小组的成员之一，本作主要出现在后半段，维罗尼卡中重点表现了他和维斯克的仇恨~~



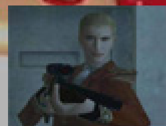
史迪夫，本作新登场的主要角色之一，在游戏中会作为克莱尔的同伴出场，对武器非常感兴趣，但是游戏终期他那悲惨的命运也是游戏的亮点之一，同时他还深爱着克莱尔~~



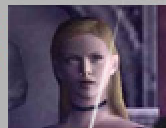
维斯克，也是S.T.A.R.S小组的队长，在1代中假死避开了所有人耳目，在此作又重生并且拥有了超乎寻常的力量，非常憎恨克里斯，在游戏中作为克里斯的宿敌出现，但戏分依然不是太多，期待他在以后生化作品中的表现~~



阿尔福雷德，可悲的敌方角色，拥有略比常人聪慧的头脑，阿莱希亚的哥哥，似乎对阿莱希亚有着超乎兄妹关系的感情，为人比较BT.~~



阿莱希亚，阿尔福雷德的妹妹，智慧和美貌并重的，也有着超乎寻常的能力，也是游戏的最终BOSS，她的强大另维斯克都颇为震撼，同时他的哥哥阿尔福雷德也非常迷恋她，但她好象不以为然，是最重要的敌方角色.~~



游戏的故事主要是克莱尔被一名黑人军人在这个小岛上被捕开始的,克莱尔是为了寻找自己的哥哥克里斯而来到了这个陌生的小岛,原来这里就是伞公司的巴黎病毒研究分部.从而被卷入了此次事件

游戏一开始,装备上打火机就可以出发事件,原来就是那位将她抓住的黑人军人,现在竟然放她走,带着很多疑问的克莱尔正在恍惚中,突然那个黑人军人说:这里完了,被毁了,你可以走了.这么一说,克莱尔更糊涂了,但似乎那个黑人也不愿意再多说点什么,也只好离开自己去调查这次事件(临走前别忘记带上地上的子弹和桌子上的小刀)

一出门就看到了游戏中第一个打字机和一些子弹和墨盒,以后大家看到打字机就可以用墨盒对游戏进行存档了,不过大家想在通关后得到高评价,建议不要多存档—

刚走出囚犯管理室,来到了坟地,突然一声爆炸,好象有一个箱子掉了出来,但现在管不了那么多了,因为该死的僵尸已经开始围攻,该死,手上只有一把小刀,怎么对付那么多,还是三十六计,走为上策—

刚逃出坟场,又是一阵机枪扫射,此时克莱尔检起地上的手枪,(终于有个象样的武器了)看准时机想塔楼上开了几枪,原来塔上的男子以为克莱尔是僵尸才向她开枪的,误会解除,原理这个年青人也是被抓到这个岛上来的,但没说几句就走了,似乎根本不把克莱尔当回事—

之后克莱尔来到囚人活动室,发现了一份囚人日记,上面说着断头台后面的房间隐藏着巨大的秘密,但是在前往的途中发现一具僵尸的尸体竟然被拖了进去,着实下了一跳,难道预示着更强大的怪物会出现—

来到断头台的广场,发现那后面的门进不去,于是先来到作业室内,看到如图那个箱子,这里是不能带任何金属物品进入的,所以要把所以金属物品都放进去,只留下草药可以带进去

随即来到作业室里的监视室,看到史迪夫正在调查电脑,没说一会,他又急不可耐的走了,在里面打开门边闸门的开关和在打字机旁边,的抽屉里拿到鹰之纹章就可以出去了



生化危机中最常见也是最简陋的武器,基本很少用,是高手们挑战极限的工具,象我这样的菜鸟还是算了



游戏中史迪夫的第一次登场



BIOHAZARD CODE: Veronica

GAMEFAN

然后来到作业室左边的大闸门前启动开关就可以打开门了,但是一开门,里面出现很多僵尸,两广场上的僵尸也突然爬了起来,真实腹背受敌啊,这时候应该先打爆里面的汽油桶,这样就可以一次,消灭闸门内所以的僵尸,这样对付广场上的那几个就不难了.

突然想到坟地那里有个被火包围的地方有个箱子,可能有重要东西,正好用灭火器去看看,在回途中,突然在前面的僵尸尸体出现的地方出现了两条僵尸犬,对付他们最好的办法就是让它们聚集在一个方向,千万不要让它们在两个不同方向攻击你,不然你就等着GAMEOVER吧

来到了作业室,用3D扫描仪器进行非金属纹章的制作.注意:制作完成后作业室外的僵尸会破窗而入,但此是所有的武器都在之前的箱子里,大家逃跑为上.—注意:临走前千万不要忘记带那个空的灭火器,不然以后回特别麻烦

拿到鹰之纹章后,大家还记得原来有个具有鹰之纹章图案的门吗,对了,就是在那里使用,进入另一个地方,这里的火必须用推箱子来把它扑灭,然后踩到箱子上就可以过去了

上了楼梯后直走,通过庭园可以来到一间很大的屋子,这里阴森恐怖(在庭园里有两条狗要注意,还有一个陆军之证别忘记拿,注意地上的发光物)

进入大屋后看到一台电脑,不过似乎要输入密码才能使用,于是克莱尔来到2楼的房间进行调查,发现里面有不少好东西,在一个有双枪图案的门前的柜子可以移动,果然发现一张密码卡就在下面,应该是那台电脑的密码

拿到那张密码卡后,仔细调查,就会发现上面的密码,然后回到一楼到电脑前使用,打开大屋左上角的门了

现在可以先去一楼左边的房间,注意:里面有很多小蝙蝠,不想被攻击的话请装被上打火机,在这可以拿到一个箱子(不过现在还不能打开,以后拿到别针就可以打开了),子弹和大血瓶



在里面可以找到灭火器,这是个重要的道具,以后还要用一次



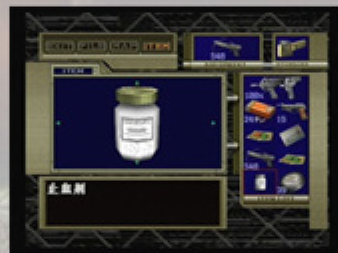
这个箱子要从侧面调查才能打开,大家请注意



里面装有非金属合金TG-01这种特殊合金,可以到作业室内做非金属鹰之纹章了

BIOHAZARD CODE: Veronica GAMEFAN

下楼后直走打开正前方的门,里面有个房间可以存档,而且可以拿到止血剂,这个可以用来救那个黑人军官,大家可不要忘记给他了,不然拿不到那个重要道具-别针,以后克里斯也拿不到打火机,所以一定不要忘了.



出门后,刚想打开另一扇门,突然所有的门全部关闭,墙壁上的广播里发出了阿尔福莱德那BT的声音,言语中好象他要放出什么怪物来对付克莱尔一

于是克莱尔打开了前面的那扇门,一进去发现了一对机枪,这个也许可以和史迪夫交换那把黄金双枪,突然,出现了一种克莱尔从来没有看到过的怪物,不能犹豫了,拿者弩箭对其连射吧,怪物终于倒下了

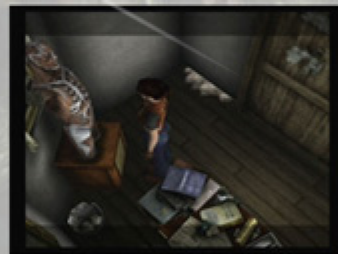


刚才拿到的机枪由于没有子弹,克莱尔正准备去寻找子弹,突然有出现了一只怪物,刚才的一战已经让克莱尔精疲力尽了,幸好史迪夫及时赶到,救了克莱尔,还同意用黄金双枪来交换克莱尔手中的机枪,下面就要控制史迪夫了,由于有那读机枪,所以毫无难度,走到电梯前即可.

又可以控制克莱尔了,先拿止血药去救那个救自己出来的黑人军官吧

救了黑人军官后拿打火机和他交换了别针,这可是个重要的道具,以前还有以后一些打不开的柜子和箱子都可以用它打开

然后克莱尔来到车库旁的情景模拟室,看到了一个发光物,是鹰之板,突然想起了断头台后面的门也是这个图案,去试试吧


图B

果然可以打开断头台后面的门,一打开危机四伏,好多僵尸涌了出来,来到破旧的医务室,还要对付一个僵尸医生,消灭他后可以得到一颗眼珠

将眼珠放在旁边小房间里的人体模型上,可以打开秘室(图B)

BIOHAZARD CODE: Veronica

GAMEFAN

然后就可以前往刚才被打开的门,消灭若干僵尸外,进入陈列室,发现里面有很多精美的陈列品,这时按下蜘蛛的图案就可以打开暗道



按上按钮后,出现一段很BT的小短片,一个金发女孩聚精会神看着一个同样金发的男孩在把蜻蜓的翅膀一个一个撕下来,然后放在蚂蚁群里,看着它一点一点被咬死,两个人却非常高兴的看着这一幕,先不管了,拿上里面的道具(舵轮)赶快离开这里

刚要走出大屋,却听到救命声,原来是从陈列室传出来的叫声,前往一看,发现有人被困在秘室里了,但进入需要在6个图案中输入两个相同意义的图案,如图A选择既可



图A

解决机关后,竟然是史迪夫从里面拿着双枪走了出来,此时克莱尔突然想起2楼的房间那扇印有双枪图案的房间,于是就象他索要双枪,但史迪夫不以为然,说除非拿更好的武器和他交换,说完就走了

于是克莱尔再次来到大厅,突然遭到袭击,原来是阿尔福雷德,这个BT的家伙现在还是少惹为好,一段剧情过后这家伙就会消失

然后出大屋,带"舵轮"到庭园右边的"公邸停泊所",使用,进那个迷你潜水艇注意在潜水艇里有可以加两格的背包不要忘拿了



进入后,消灭一群僵尸后走左边的门,然后来到集荷室,到2F操作起重机吊1F的箱子,启动被箱子挡住的开关,然后会出现一大堆僵尸,消灭后可得"银色BIO卡"

进入训练所后,先走右边的门,上楼后可以取得弩,之前拿到的弩箭终于有用武之地了,刚想下楼,突然实验室内发生时间,里面的研究人员被一种奇怪的生物攻击至死,但实验室的门却关着,所以只能先到别的地方转转

BIOHAZARD CODE: Veronica

里面很黑，到处都是蝙蝠，进入拷问室，拔下那把生锈的剑，突然房屋门被自动关上，里面开始放出毒气，糟糕，中了机关了，此时应该逆时针推动中央的圆柱就可以解开机关，然后再次把剑插入孔中，就可以打开铁像，得到钢琴卷物(此处比较让人深刻，因为打开铁像会突然出现一个僵尸，让人防不胜防)



再次回到那个大屋，走到门口刚准备推门的时候，突然出现了一个高大威猛的男人，并且眼睛还发着蓝光，交谈中才知道他就是自己哥哥的上司维斯卡，而且他马上就象可莱尔发起了攻击，克莱尔根本不堪一击，当维斯卡正要取她性命的时候，突然接到什么消息就匆匆离开了

来到大屋2楼，把黄金双枪放在那扇门上，果然门开了

进入里面的房间，根据办公桌上的报告可以知道，打开某个暗门的密码是1971（图C）

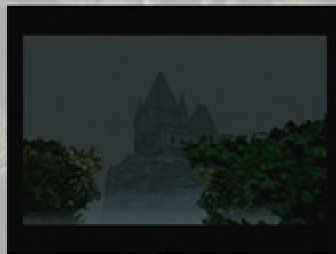


图C

果然房子另一边的带有钟摆的大橱移开了出现了暗道，但是有个强力怪物也同时出现了，建议大家先消灭它，不然每次来都要受到它的攻击

进入后，走上阶梯，看到了一坐巨大的城堡，阴森恐怖，让我不由自主的想起了恶魔城=_=

城堡门口和里面的怪物都特别强大，要小心应付，来到城堡2楼，可以很清楚的看到城堡中央有个巨大的沾满血迹的巨大女性雕像



恶魔城=_=

打开2楼的那扇门，发生剧情，可以看到里面有人在谈话，还有一位非常美丽的女性，金发飘飘，难道就是报告中的阿莱希亚，阿尔福莱德的妹妹，此事以后自有分晓

走到一间很华丽的起居室，可以看到一个很漂亮的印有5个红色蜘蛛图案的音乐盒，关闭它会发现床往上移动了一大截，出现了一个发光物，原来是一把银色钥匙—用它可以打开那个大屋里很多需要银色钥匙打开的门，当务之急还是先离开这里，回大屋

BIOHAZARD CODE: Veronica

拿到银之键后，先来到官邸大屋的2楼打开原来那扇打不开的门，进去放入只前得到的钢琴卷轴，这时房间右边的自动贩卖机的下盖打开了，里面会那到一个蓝色的蚂蚁装饰品，克莱尔此时想起了那个阴森古堡里的音乐盒上就是这个图案



克莱尔来到1楼那个原来打不开的房间，一进去发现房子中间的地板上有发光物体，一定有什么东西，但是此时两个凶悍的怪物突然出现对克莱尔进行攻击，此时不应多恋战，拿完地板上的另之快鹰之板赶紧离开

来到训练场，来到那个之前被那个BT的家伙攻击过的广场2楼，用鹰之板装到2楼中央的那个凹槽里，取得生化危机卡，有了这个，就可以去之前不能去的很多地方



再此从训练场来到车库，做电梯来到2楼，利用生化危机卡大开原来进不去的司令室的闸门，可以得到陆军之证，再通过电脑监视器可以看到人骨之画上的密码是1126，这可是个重要的密码，可以进入之前那个医生被怪物攻击的那个实验室，此时先不慌去，还可以在这个房间里得到榴弹枪的子弹以及可以通过另一台电脑看到以后会遇到的强力BOSS-暴君的一些资料

然后来到原来操作史迪夫的地方用生化危机卡打开那个铁门，可以得到克莱尔用的强力武器-榴弹枪，威力很大，就是子弹太少了，一般推荐在BOSS战使用



然后就可以来到训练场，用生化危机卡打开之前由于紧急情况落下的通往2楼实验室的闸门，然后来到生物实验室，在门前输入在人骨之画上看到的密码1126，果然生物实验室的大开了，进入后先观察一些周围环境，可以得到榴弹枪的子弹，同时看到了当时被怪物攻击倒地的医生，先不管那么多了，先取下人骨之画再说，每想到刚取下，警报声响起，出现很多之前攻击医生的那种怪物，而且还有时间限制要你脱出生物实验室，时间还是充裕的，不过尽量不要和怪物纠缠，因为他们会电击来牵制你的行动，到时候你就来不及逃脱了

再次来到情景模拟室，把得到的人骨之画挂在右边的墙上，突然生起一个巨大模型，调查上面可以得到黄金之键，另外注意的是在如上图的位置调查柜子可以得到一瓶急救剂

BIOHAZARD CODE: Veronica

GAMEFAN

大家还想起了在官邸大屋一楼还有间看不了的门吗，就是那里，使用黄金之键即可进去

进入屋内，可以看到有很多幅画，而且画的下面都有开关，这地方是个难点，决定画的顺序需要看之前的报告，不过根据图D很容易就可以解开秘密

4　2
6　5
对应上图相应位置
1　3
by 经典游戏怀旧区

图C

所有按钮都按下后，来到中央的那幅画的地方，按下它的按钮，突然放有这幅画的整面墙来了个180度的旋转，出现了一个花瓶，不是吧，折腾那么久就出现这个，别急，秘密就在花瓶里，仔细调查花瓶可以发现有里面有一个红色的蚂蚁形状的装饰品，和自己手上的蓝色蚂蚁装饰品一模一样，看来就是这个了

再次来到那个黄金双枪门后的那个阴森城堡，路途上有多很多怪物和僵尸，费了很大周折再次来到那个到有红色蚂蚁图案音乐盒的房间，将红色蚂蚁装饰品装上去，取出里面的唱盘，然后再到另一边的房间，将蓝色蚂蚁装饰品装到另一个音乐盒，然后再把唱盘放进去，果然房间里的床进行了下移，密道出现了



巨大的蚂蚁图案

上了楼梯后，在这一层可以找到一个银蜻蜓，而且发现通往上层的楼梯位置不对，正好错位了180度，怎么办，难道银蜻蜓就是线索，仔细调查发现可以把它的翅膀全部都拆下来，然后形状就变成了一个钥匙型的工具，到底怎么用呢??

仔细查看房间周围，可以发现有一个印有巨大蚂蚁图案的墙，而且墙上好象有个小洞，试着把那个拆了翅膀的银蜻蜓插进去，果然是个开关，楼梯进行了移动，可以通往上层了



这也是这个城堡的最高层了，这里有记录点，还有个箱子，隐隐约约可以看到右边的书架上有发光物体，试着把箱子推过去，然后踩上去，果然是三证之中最后的空军之证

估计这次城堡之行的任务也差不多完成了，回到原来的房间，剧情发生，阿莱希亚第一次正式的出现在克莱尔面前，并用枪支指的她，克莱尔向后推了几步，靠在了后面的石门上，但却不可思议的到了另一边的房间

BIOHAZARD CODE: Veronica

GAMEFAN

在这个房间居然看到了史迪夫，克莱尔发现音乐盒上有一头金色的假发，刚一接触，剧情发生了，BT的阿尔福莱德看到克莱尔拿着假发就跟发了疯似的，不过当他看到自己的脸竟然呆了，匆匆的离去，两人都很奇怪，也只能先离开这个城堡再说



再次回到官邸大物，拿上陆军之证，海军之证，再加上赶拿到的空军之证，这样三证就齐备了，然后就可以再次去做潜水艇来到运输机停泊处，在控制台放上三证，就可以启动开关到达运输机内部

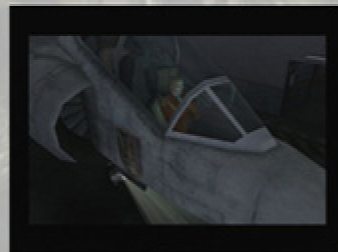
两人刚想开运输机离开这个鬼地方，但是发现前面的铁闸门开关闭着，无法前进，必须把它打开，然而在运输机里发现了把操作把手，这个也许会有用



再次来到另一头的货仓，做电梯来到两楼的另一个房间，把把手放到控制台上，就可以开启那个闸门，而且通往对面房间的中间的桥也通了

通过铁桥来到对面的房间，里面可以拿到空港之匙，而且如上图的位置调查，可以再次拿到一瓶急救剂

利用空港之匙就可以打开货仓升降机前的闸门，进入后，现在右边的箱子推到闸门内，再把左边的箱子推到最右边，再次推到闸门内，这样就可以启动闸门内的升降机了，不过倒计时开始了，大家要赶快了



这时候BT的阿尔福莱德竟然放出了TYRANT(暴君)，游戏至此最强力的敌人出现了，大家再此前得到的强力武器榴弹枪终于可以发挥作用了

走出训练场，再回官邸大屋的路上就碰到了这家伙的第一形态，还不算很强的说，动作很慢，有榴弹枪大约6枪左右就能让他趴下，如果没有，那就有点难度了

此时，BT的阿尔福莱德为了阻止克莱尔他们离开这里，竟然到武器仓库启动了战斗机，打算去阻截克莱尔他们

BIOHAZARD CODE: Veronica

GAMEFAN

克莱尔赶紧回到了运输机上，和史迪夫正要开运输机离开，但是突然运输机后仓发生了强力的震动，一定有问题，克莱尔来到了后仓查看，才发现那个TYRANT根本就没有完，而且变成了新的形态，看来只有战斗了

对付这个家伙照实有点难度，他的攻击力很强暂且不说，就在那么小的空间里躲避他的攻击也是很有难度的，所以大家一定要多准备写加血药，枪支推荐使用榴弹枪配合火焰弩，前者威力很大，后者速度快威力也不小，等打到他开始流血，就可以启动门边的装置用箱子把他推到飞机下面去了.BOSS难度很大，大家要多试几次就一定能成功



消灭他后，A盘的游戏旅程就结束了

A盘完

作者：梦幻之星

BIOHAZARD CODE: Veronica

GAMEFAN

克莱尔和史迪夫两人醒来后发现已经来到了南极，二人为寻找离开南极这个大冰箱的方法，于是决定分头行动。



克莱尔首先经过B2F的荷物仕分け室进入武器・药品仓库，取得采掘室の键，然后在武器・药品仓库内好好搜索，可以在最里面右侧的武器柜内获得一把AK，里面躺着的尸体旁可以获得热感知式，拿到后立刻在身后的柜子上使用。

回到荷物仕分け室，在小阶梯上的门前使用采掘室の键，进入采掘室，来到电力供给室，首先打开发电机，然后在打开整个基地的电源（仔细搜索一下，可以获得手枪子弹2盒、绿药草5个）。



回到荷物仕分け室，来到B.O.W保管仓库，在最里面的箱子上拿到**バーコードーシール**（条形码），搜索周围可以获得手枪子弹2盒、弓箭1捆、绿草药1个、蓝草药1个，然后回到荷物仕分け室，打开中间的电源，然后将条形码贴在输送带上的箱子上，之后调查旁边的机器，然后再回到B.O.W保管仓库，在门口旁边取得**ガスマスク**（防毒面具）。

离开荷物仕分け室来到所长室，推开柜子后会有一只老鼠从最里面的柜子中窜出，调查刚才窜出老鼠的柜子，得到执事の置手纸，之后按动开关，柜子后出现一个密室，密室有一面目狰狞的怪物被绑着，在密室里找到植木钵，调查植木钵底部获得机械室の键。（所长室内可以获得**アレクサンダーの**手记、弓箭1捆、色带1卷、绿草药1个）



阿儿福雷德与阿雷克西亚之父：亚利山大

在所长室调整好装备，到B1F，进入作业员室，在最里处的桌上获得火药1盒，同时一丧尸从床上摔落在地上，靠近它后作业员室的丧尸全部苏醒，消灭后可以在左侧墙壁上获得基地地图，调查作业员室可以获得作业员の日记、手枪子弹4盒、急救喷剂1罐。

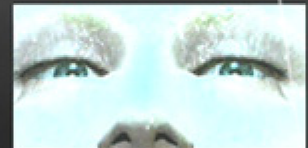
BIOHAZARD CODE: Veronica

GAMEFAN

在所长室调整好装备，到B1F，进入作业员室，在最里处的桌上获得火药1盒，同时一丧尸从床上掉落在地上，靠近它后作业员室的丧尸全部苏醒，消灭后可以在左侧墙壁上获得基地地图，调查作业员室可以获得作业员の日记、手枪子弹4盒、急救喷剂1罐。


就是这光景让我们的史迪夫入迷了……= =

经过B1F的荷物仕分け室来到采掘室，再往里走进入电力供给室拾得バルブハンドル，离开电力供给室，在采掘室碰到史迪夫，史迪夫说可以利用采掘机逃离这个基地，但史迪夫在操纵采掘机时因多看了几眼克莱尔，而将采掘机撞上了瓦斯管道，两人不得已只能暂时离开，到门口后克莱尔向史迪夫约定，两人要一起逃出这个基地。



阿雷克西亚正式登场

来到B1F采掘室对面的金属加工室，将刚获得的バルブハンドル放在最里面的金属加工台上加工成8角バルブハンドル（金属加工室内可以获得手枪子弹2盒、色带1卷、绿草药1个、蓝草药1个），然后到B2F的采掘室（记得要带防毒面具），在采掘机旁的小平台上使用8角バルブハンドル将瓦斯止住，而此时阿尔福雷德却突然出现，正在危机时刻史迪夫出现救下了克莱尔，将阿尔福雷德打下了悬崖，克莱尔捡起了阿尔福雷德的狙击枪后两人乘着采掘机破墙冲出了基地。

两人破墙而出后又登上了一高平台，就在两人想走下平台时，在密室下被捆绑着的怪物突然出现，并将史迪夫打下了平台，克莱尔用刚捡到的狙击枪对准怪物胸口裸露的心脏部位射击，击倒怪物后并救起了史迪夫，之后两人走下平台，乘坐一辆雪地车准备离开基地，而此时，受了重伤的阿尔福雷德在死前将阿莱希亚唤醒，同时克莱尔和史迪夫所开的雪地车突然遭到一触手怪袭击……


1代的英雄克里斯也终于登场了

就在克莱尔和史迪夫遭到触手怪袭击的同时，一代的主角之一的克里斯为了救妹妹克莱尔来到监狱岛，在克里斯登上悬崖后遇到了监狱的黑人看守，看守告诉克里斯这里除了自己已经没有别人了，就在此时砂蚕突然出现并将看守吞下后离开（调查后可以获得弓箭1捆、色带1卷、绿草药1个）。

BIOHAZARD CODE: Veronica

GAMEFAN

克里斯出门后和砂蚕战斗，击倒砂蚕后看守被吐了出来，看守将克莱尔给他的打火机给了克里斯后死去（如在A盘时克莱尔没有将药给看守则无打火机，调查此处周围可以获得手枪子弹1盒、弓箭1捆、绿草药1个、蓝草药1个，如果有拿到打火机，回刚才的记录房间，在烛台上使用打火机可以获得双枪）。



乘坐电梯，经过ガレージ来到战车置き场，按动战车尾部的开关，出现升降机（傍边有手枪子弹1盒），乘坐升降机来到战车下通路（可拾得雾弹枪子弹1盒、绿草药1个、蓝草药1个），在走廊尽头拿到バッテリーパック（电池），拿到电池后会有类似蜘蛛的敌人出现，然后到旁边的所长室整理一下装备（可以取得手枪子弹1盒、雾弹枪子弹1盒、硫酸弹1盒、色带1卷、绿草药1个，打字机旁的桌子的抽屉按赤绿青顺序解锁，然后在茶色抽屉里获得黄金枪）。



回到ガレージ，对升降机使用电池，来到2F，在左侧尽头取得药品库の键和强化耐蚀合金欠陷报告，从报告中可以得知鹰牌的斧头部分是用强化耐蚀合金做成的，然后进入司令室，在司令室的屏幕上克里斯看到了阿莱希亚，同时维斯克也注意到克里斯，并派出了猎杀者。

克里斯经B1F南侧地下水道下阶梯到B2F南侧底下水道（可获得手枪子弹1盒、火炎弹1盒、色带1卷、红草药2个），取下墙上的雾弹枪阶梯会上升，进入B.O.W保管室（可取得绿草药1个），在2F按动控制台的开关后可以取得AK子弹（50%），之后进门来到リフト置き所，先从傍边的门进入ウイルス保存库（可以取得手枪子弹1盒、雾弹枪子弹1盒、红草药1个、蓝草药1个），将药品库的温度调到128度（和训练所的建成日相同）后取得クレメントΣ，然后回到リフト置き所，在升降机平台上捡到ドアノブ（门把手），之后克里斯被探照器照到，猎杀者出现（以后在几个固定处都会有探照器，只要一被照到就会出现猎杀者）。



前往2F准备室，途中经过集会广场时看到鹰牌掉入水中，并从水下传来放电的声音。

进入准备室，在桌上获得背包和弓箭1捆，离开准备室，来到警备室前廊下，使用门把手进入ガレージ，取得战车の置物（地上有手枪子弹1盒）。

BIOHAZARD CODE: Veronica

GAMEFAN

到1F模型展示室（有探照器），将战车の置物放在模型台上，后面的壁画一移开后取得ターンテーブルの键和隐し通路に开するメモ。



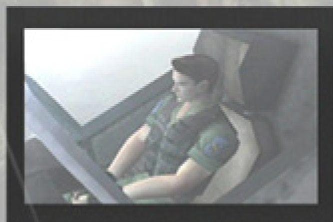
再次来到B.O.W保管室时，维斯克出现了，并告诉克里斯，克莱尔已经到了南极，就在维斯克要杀死克里斯时，阿莱希亚突然出现在屏幕上，于是维斯克丢下克里斯后离开。

进入リフト置き所（记得先带好エンブレムカード），在升降机平台上使用ターンテーブルの键来到1F仓库（到1F后推动箱子后可以获得火药1盒），再经过警备室（可取得雾弹枪子弹1盒、弓箭1捆、硫酸弹1盒）、集会广场来到地下换气室，打开墙上的换气开关后对铁门旁的读卡器使用エンブレムカード打开铁门，之后来到备品仓库，在桌上可以改造手枪，在旁边的架子上取得クレメントα，和クレメントΣ组合后获得クレメント混合液。



离开训练所（途经训练场时可以拾到雾弹枪子弹1盒）来到飞机起飞场，首先先到2F的待合室，在油压装置前按3、3、5、放水、3、3、5的顺序即可，油压调好后身后的丧尸苏醒（丧尸苏醒后可在它们所在的位置拿到雾弹枪子弹1盒），出门后拉动在吊桥边的控制器放下吊桥。

来到1F输送机停留所，先按控制台上的开关使电流停止，然后取下3个证。



回到训练所1F的模型展示室，放上3个证后拉动把手，身后的模型台下出现隐藏的楼梯（楼梯旁可取得雾弹枪子弹2盒、绿草药1个），下楼梯。

走下楼梯后一向里走（途中可获得普通硫弹1盒、绿草药1个），来到北侧地下水道（可拾得绿草药2个、蓝草药1个手枪子弹1盒），消灭BOSS后（或直接下水拿了就走）下水获得イーグルプレート（鹰牌）。

将鹰牌和クレメント混合液组合后获得ハルバート，在战车下通路最里面的门前使用ハルバートト后，克里斯乘坐飞机来到了南极基地。

BIOHAZARD CODE: Veronica

GAMEFAN

来到南极后先到B2F的所长室，对壁橱使用ハルバート后获得ペーパーウエイト、アルフレッドの日记和色带1卷，然后来到B1F采掘室，取下8角バルブハンドル，此时周围的丧尸苏醒，之后再到金属加工室，可取得密码箱1个、雾弹枪子弹1盒。



一进入エレベーター通路就发现探照器，那维斯克一定也来到了南极，先一路往里走，坐电梯来到地下配电室，先在最里处8角形小孔前使用8角バルブハンドル，然后再到发电机旁打开开关（地下配电室里可获得手枪子弹2盒、雾弹枪子弹1盒、色带1卷、绿草药2个、蓝草药1个）。

离开配电室，在配电室前通路可获得蓝草药1个、绿草药2个，往里走来到灭菌室，将雕像推到地面裂缝处后取得地图，裂缝旁可获得手枪子弹1盒，雾弹枪子弹1盒，再往里走看到一狮子雕像，分别取下左右两颗宝石可获得ソケット和麦林枪子弹1卷。



这里一定要记得带上灭火器，这是取得麦林枪的关键

将ソケット和8角バルブハンドル组合获得4角バルブハンドル，回到エレベーター通路，进入实验体水中保管室，坐升降机上去，对4角形小孔使用4角バルブハンドル放水，然后进入水槽获得クレーンの起动キー，此时突然跳进一只猎杀者（按动水槽旁的按钮可以将灭火器充满，之后坐升降机来到武器·药品仓库，灭火后取得麦林手枪，再向里走，在以前放置热感知式的柜子前使用打火机，可获得手枪子弹3盒）。

出门回到荷物仕分け室，在起吊机控制室使用クレーンの起动キー，起吊机吊起的就是在高台上和克莱尔战斗的怪物，并从它身上掉下了一宝石（アレクサンダーピアス），而此时阿莱希亚也突然出现，并叫出一巨型蜘蛛后离开（可以不必理会蜘蛛，拿了宝石后就走），调查宝石获得アレクサンダーの宝石。



再次来到灭菌室，坐电梯来到アリ?部屋，在路口拾到羽のオブジェ1个，然后向右走来到アレクシア研究室（门口拾得绿草药1个），在抽屉里找到女王蚁の研究レポート，从报告中得知在高台上与克莱尔战斗的竟然是阿尔福雷德和阿莱希亚的父亲亚利山大（里屋可以找到手枪子弹2盒）。

BIOHAZARD CODE: Veronica

GAMEFAN

出门向另一边走来到**アレクシアルーム**（门口拾得绿草药1个），在屏幕前找到**ウイルス研究レポート**，然后在小高台右侧输入如图E所示顺序后放入**ペーパーウエイト**，培养容器中出现竟然是阿尔福雷德的尸体，取下阿尔福雷德的戒指，获得**アルフレッドの**指轮，调查后获得**アルフレッドの**宝石。



图E

来到**ボール**前庭，获得羽**のオブジェ**2个，然后进入南极**ホール**，在阶梯背面找到克莱尔（在救克莱尔之前记得将雾弹枪放在时孔箱中），上二楼拿到小刀后将缠住克莱尔的东西割开，救下克莱尔后克莱尔因中了亚利山大的毒而无法走动，于是克里斯决定去寻找解毒剂（如在和亚利山大战斗时没中毒则无此剧情），由女王蚁**の**研究**レポート**中得知解毒剂在B2F武器·药品仓库，从实验体水中保管室来到武器·药品仓库，取得血清后立刻返回，克莱尔得到血清后阿莱希亚又再次出现，就在两人要追向阿莱希亚时触手怪突然将阶梯破坏，无奈中克莱尔只能独自去追阿莱希亚。



先做一些调整，推开书架后将雾弹枪挂在墙上，取得火炎弹1盒、普通硫弹1盒，搜索房间可以找到手枪子弹1盒、雾弹枪1盒、绿草药1个、红草药1个（记得将以前得到的密码箱打开，获得麦林枪子弹1卷）。

一路前进，来到地下监禁室，走到小平台的最里面取得弓箭2捆，然后在大炮旁拾得**セキュリティファイル**，同时从大炮里掉出水晶，并有铁板落下，取得水晶后将水晶放在铁板下，让铁板将其砸碎，但要注意，如果自己被铁板砸中是会一击毕命的，安全的方法是先引铁板下落，然后在铁板还在上升的时候立刻将水晶放好，砸碎水晶后获得**セキュリティカード**（要领同放水晶时一样）。



史迪夫为了就克莱尔而死去，这一段剧情是游戏全篇中最感人的了

打开入口旁边的门来到牢狱，在墙边的读卡器前使用**セキュリティカード**打开铁门，进去发现史迪夫被囚禁在里面，史迪夫告诉克莱尔，他被注入了和亚利山大同样的病毒，说着就病毒发作，向克莱尔进攻，克莱尔逃到铁门外后被触手怪抓住，就在千钧一发之际，史迪夫恢复了神志并救下了克莱尔，而他自己却因遭到触手怪的攻击而重伤死去。（这是最后一次使用克莱尔，而一路上又几乎没有敌人，因此不必带太多装备，恢复道具要多带几个，最后逃跑时被史迪夫攻击到两次就会死亡）

BIOHAZARD CODE: Veronica

GAMEFAN

另一方面，维斯克为了获得阿莱希亚的力量而和她大打出手，维斯克见势不妙就将阿莱希亚留给了克里斯，自己却逃走了，干掉阿莱希亚后捡起她刚掉下的项链，获得アレクシアチョーカー，调查后获得アレクシアの宝石，和以前获得的两可宝石一起，放在阶梯中央的壁画上打开暗门。



打开暗门进入隐し廊下（可获得绿草药2个），首先先向左转后进入第一扇门图书室，在抽屉中取得灭菌室の键（调查房间可获得急救喷剂1罐、霰弹枪子弹1盒、色带1卷），然后回到地下配电室，关掉电源，之后从南极ホール进入灭菌室，取下狮子雕像上的两颗宝石。

回到隐し廊下，进入最里面的房间，分别在两个八音盒上放上宝石，并将取得的オルゴール盘交换位置后打开隐藏的楼梯，爬楼梯进入隐し部屋，取得トンボのオブジェ（搜索房间可以获得手枪子弹1盒、绿草药2个）。



打开入口旁的门进入遗传子研究室，坐升降机下去，按动控制台开关后获得最后一个羽のオブジェ，和トンボのオブジェ组合后获得金のトンボ（搜索房间可获得手枪子弹1盒、绿草药2个）。

做好最后的准备后沿着刚才克莱尔路线来到地下监禁室，在牢狱门口克里斯听到了克莱尔的哭声，得知史迪夫已经死了，而克莱尔也被关在里面出不来，克莱尔将セキュリティカード从门缝下递给克里斯后克里斯继续前进，在制御室前通路使用金のトンボ后进入进入制御室（内有绿草药2个），在制御装置前使用セキュリティカード，密码输入VERONICA（维罗尼卡），启动自爆装置，基地会在5分钟后爆炸，同时基地内所有门都解除锁定，克莱尔也因此逃出牢狱。

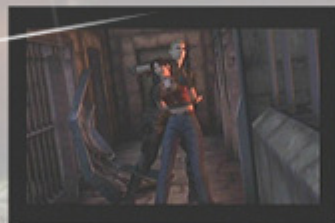


这里的克里斯的特写特别帅...= =

离开制御室，在门口遇上克莱尔，正当二人要离开是阿莱希亚又再次出现，两人同时打开最终武器线性冲击炮后，克里斯让克莱尔先离开，而自己则留下来对付阿莱希亚（在克莱尔离开时需在第一时间内对阿莱希亚开枪），阿莱希亚突然变身，当阿莱希亚受伤到一定程度后再次转换形态，此时线性冲击炮也准备完毕，拿起线性冲击炮一枪即可解决阿莱希亚。

BIOHAZARD CODE: Veronica

消灭阿莱希亚后克莱尔又被维斯克捉住，克里斯一路躲避丧尸，一路追赶维斯克，追上维斯克后克里斯要求和维斯克单独了结两人之间的恩怨，维斯克答应后放了克莱尔，并告诉克莱尔，史迪夫的尸体已被他们作为实验素材回收，克里斯在克莱尔离开后和维斯克单独决斗，但最后因基地爆炸的影响，双方都就此罢手，而克莱尔则在飞机上焦急的等待克里斯回来，就在基地爆炸的最后时刻克里斯终于及时赶到，离开了南极基地，在飞机上，克里斯发誓要向伞公司反击了.



B盘完

作者：茶茶丸



至此，全文结束，谢谢阅读

PRESENTED BY
CAPCOM

BIOHAZARD
CODE: Veronica

GAMEFAN

火影忍者-最强忍者大结集 回顾套餐

火影忍者-忍术全开!最强忍者大结集

机种：GBA
发行日：2003.5.1
发行公司：TOMY

火影忍者-最强忍者大结集2

机种：GBA
发行日：2004.4.29
发行公司：TOMY

回顾人行道

作者：囧藤原龙昊囧



NARUTO
-ナルト-
(C)Masashi Kishimoto 2002



火影忍者-忍术全开！最强忍者大结集

作者： 囧藤原龙昊囧



忍术一览

	ナルト	サスケ	カカシ
LV1	色诱之术	多重手里剑	亲热天堂
LV2	影分身之术	火遁．豪火球之术	千年杀
LV3	うずまきナルト连弹	火遁．凤仙火之术	忍犬召唤
LV4	九尾のチヤクラ	狮子连弹	雷切



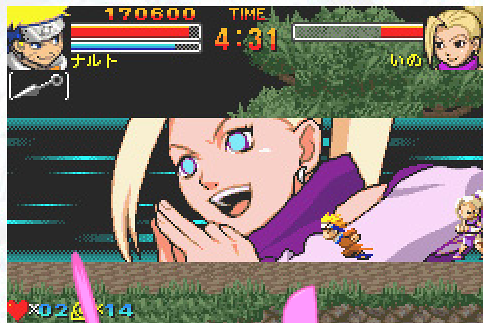
用鸣人和佐助各打穿故事模式一次，三周目即可使用隐藏人物卡卡西。其查克拉积蓄的速度非常快，可以不停使出强力奥义。

海边の桥



STAGE-1：注意桥下有道具"木ノ叶"，有的地方需要趴下爬过去通过取得。第二座桥下可以回复体力（要距离够近触及到小樱），回复点左边有忍镖。BOSS初战木叶丸+老师惠比斯，无法对木叶丸造成伤害，直接攻击老师吧。忠于原作，鸣人发动LV1级色诱术可对其一击必杀。本关木ノ叶X7。

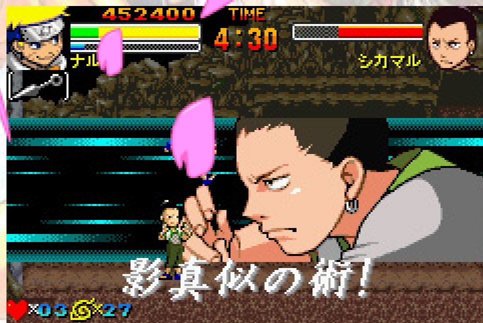
STAGE-2：过桥后从下面洞口进入地下，左边有一回复点（触及雏田），右边尽头利用冲刺（所在方向连续按两次前前）上去。BOSS是猪鹿蝶小队的山中井野，注意躲避其忍术"心转身之术"，抓好距离跳起躲避。本关木ノ叶X7。



山道

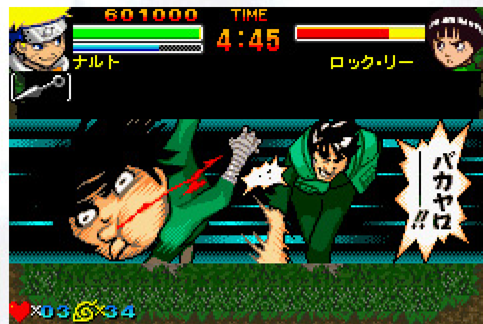


STAGE-3：初始取得"雷遁"卷物，旁边的障碍物就可以清除了（按住R键蓄力后放开，空中可用）。先不要跳到对面，下来后左边平台内有一木ノ叶，要清除障碍爬进去。右边两个障碍之间有回复点。往回走取得木ノ叶再清除障碍回到起点。回来后到对面取得忍镖，往前不要下去，跳到对面取得木ノ叶，下到最底层后往左一直走取得1UP（触及伊鲁卡），冲上去BOSS战。猪鹿蝶小队的秋道丁次，忍术"肉弹战车"发动后要及时冲到两边高处躲避，其收招后的硬直很慢，给予猛烈回击吧。本关木ノ叶X7。



STAGE-4：一直前冲，注意木桥是会塌陷的，不要站太长时间。绿衣敌人处下来里面有一回复点，回去冲上最高处往回来取得木ノ叶以及

忍镖。BOSS是猪鹿蝶小队的奈良鹿丸，忍术“影真似之术”发动后要跳出其影子范围，避免近身战。本关木ノ叶X7。



草原

STAGE-5：开始取得“土遁”卷物，同样按R键蓄力后放开使用。再攻击敌人的同时还可以打通沙地出现缺口。打开第二个缺口，下落取得木ノ叶。左边还有一个，右边取得针千本的地方有一回复点。冲上坡后往回跳到树上还有一个木ノ叶，跳过去进入底下有一个木ノ叶，绿衣敌人处下边洞中又有一个木ノ叶。BOSS战初次遭遇凯班的洛克李，其体术“カイ先生”和“表莲华”先后同时发动，前招使自身体力回复至全满，后招在他冲刺前跳跃躲避即可。本关木ノ叶X7。



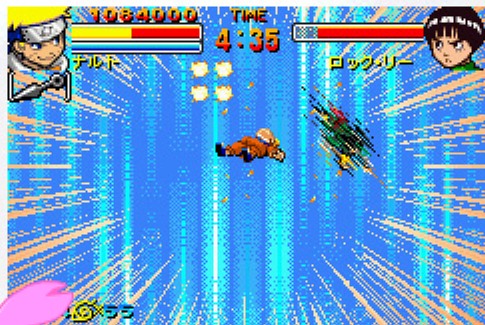
STAGE-6：一直前冲取得针千本后回来到地下，往左解决敌人后冲上树桩取得1UP（触及御手洗红豆）。第二处有木ノ叶，第三处有忍镖，冲到对面回来大树旁获得忍镖。右边第一处有一回复点，另外一处取得木ノ叶。BOSS战首次面对神秘少年白，其秘术“千杀水翔”发动瞬间要及时冲刺躲避。本关木ノ叶X7。

木ノ叶の森

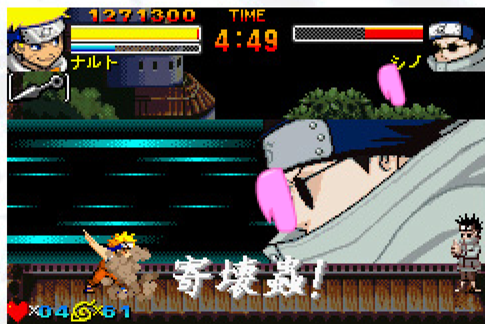


STAGE-7：开始取得针千本和“火遁”卷物，R键蓄力后可以烧掉枯木。一直右行，冲上坡后往回跳，距离两树中间有一忍镖，一直往左到尽头取得木ノ叶。往右过去，先不要下去一直到尽头有一回复点，下来后往左到最底层取得1UP（触及夕日红）。BOSS战前先下到底层取得忍镖以及木ノ叶，BOSS是第八班的犬塚牙，其忍术“兽人分身”和“牙通牙”先后发动，前招发动后迅速把其分身打成

原型（赤丸），就可以避免其后招出现。本关木ノ叶X7。



STAGE-8：取得“火遁”卷物下来，往右到出口先不要上去，右边有针千本。上来后右边可获得木ノ叶，从左边上树后返回取得木ノ叶，右边尽头有一回复点，下到地下左边有忍镖，爬过右边BOSS战。再次遭遇小李，战法同前。本关木ノ叶X7。



木ノ叶隐れの里

STAGE-9：初始位置左边取得针千本，右边跃过火堆后取得“水遁”卷物，发动后可以扑灭火堆。到最上层左边取得木ノ叶，右边下去（不要从敌人那里跳下去）往左有一木ノ叶。从右边爬过去，扑灭火堆后有一回复点以及木ノ叶可拿。达到屋顶上乌鸦处，左边暗处有一木ノ叶，乌鸦右边有另一个。右边下去往左可取得忍镖，到达顶层BOSS战前中间有火堆的一层可取得木ノ叶。BOSS是第8班的油女志乃，其忍术“寄坏虫”持续时间长且有一定的追踪性，灵活跳跃闪避。本关木ノ叶X7。

STAGE-10：开始先爬到右边取得卷物，扑灭顶层火堆取得针千本。回来冲上中途往左跳有一木ノ叶，屋顶最上边和右边各有木ノ叶和忍镖可拿。下到底层后先不要往上冲，左边有一回复点。冲上去后再次下来时注意暗处的道具，BOSS战前到最上层取得忍镖。BOSS是凯班的日向宁次，其忍术“八卦六十四掌”发动范围很大，要快速冲刺脱离其有效距离，另外若远距离对他使用忍具，其也会使用“回天”来弹开飞行道具。本关木ノ叶X7。



忍者学校

STAGE-11：开始后跳下来取得“风遁”卷物，发动后可以跳至更高处。在标记向下的地方往右上到顶层取得木ノ叶。



有一回复点。利用风遁完成跳跃，留意暗处的道具，BOSS战前消灭绿衣敌人，从那里爬过去可以取得忍镖，木ノ叶，1UP，以及最重要的LV4级忍术。BOSS战面对砂之国三兄妹的女忍者手鞠，其忍术“忍法カマイタチ”发动后可以利用风遁来抵消攻击，尽量避免近身战。本关木ノ叶X7

STAGE-12：开始下来取得卷物，返回跳到开始时对面取得木ノ叶，跳到最高处后往左拿木ノ叶。右边下去取得道具后一直往上到头回来，在下面房间处有一回复点。消灭绿衣敌人到达最上层后回来取得木ノ叶，BOSS战竞技场下面还可取得木ノ叶。BOSS战面对砂之国三兄妹的傀儡师堪九郎，其忍术“クグツの术”不论近身或是远程都相当霸道，保持距离攻击吧。本关木ノ叶X7。



里の一山

STAGE-13：初始位置的石柱上有一木ノ叶可拿，跳到下边取得“风遁”卷物，之后要利用风遁一直往前跳到第二个石柱，空中有一木ノ叶。再跳到中间一处石柱上后可以跳下来取得木ノ叶，跳到高处转换“土遁”卷物，不要上桥直接下来取得木ノ叶后下到底层，清除障碍爬过去，冲上石柱后在两个石柱中间清除落下，左边取得1UP（触及凯），右边冲上尽头。BOSS战再次面对神秘少年白，其秘术“千杀水翔”发动瞬间要及时冲刺躲避。另外他新增了秘术“魔镜冰晶”，冲刺过来时迅速跳跃回避吧。本关





木ノ叶X8。

STAGE-14：向下取得“风遁”卷物，回到初始位置利用风遁跳到石柱上取得木ノ叶。右边冲上去后先不要跳上空



中的平台，桥左边塌陷后下落可取得木ノ叶。跳回来用风遁上至平台，一直跳到对面从桥下返回拿取木ノ叶。之后跳到最高处的枯木之间转换“火遁”卷物，第二层有一回复点，最下层有忍镖可拿。从第三层通过，往上冲到尽头后返回跳取得最后一个木ノ叶，至此全任务100枚“木ノ叶”收集完毕。BOSS是雾隐鬼人桃地再不斩，其忍术“水遁水龙弹之术”和“水分身之术”看准时机不难躲避。本关木ノ叶X8。

最后的BOSS是大蛇丸，其忍术“大蛇口寄せ”伤害相当强劲。发动瞬间鸣人站在画面中间位置，判断蛇的出现方向迅速冲刺躲避。其可能由下至上，也可能或左或右出现，打败他后一代的修行之路就告一段落了。

火影忍者-最强忍者大结集2

作者：

囧藤原龙昊囧

本文以剧情式攻略进行回顾



第一话 START。。。！！

リ-：我的名字叫ロツク.リ-。宇智波佐助，我想和你决斗！

サスケ：既然已经知道我姓宇智波还敢来挑战的话，你很自不量力呢。你认为“浓眉”这名字如何，很适合你吧。



ナルト：等一下！浓眉由我来解决！

リ-：我不想和你打！只是想挑战宇智波。



游戏初战，没有什么难度。熟练操作技巧的一话，战斗时注意上方有一个[illegible]可拿

打败リ-之后。。。。。。

ガイ：リ-！到此为止！

リ-：都。。。。。。都被您看到了吗。。。。。。

ガイ：这次??给你们添麻烦了，看在我的面子上就原谅[illegible]吧。

リ-：サスケ，最后我还有话想说。恐怕[木の叶]最强的下忍是我们队中的那个人，我是为了打败他才站在这里的。而你也是我要打败的[illegible]下来的考试[illegible]多保重！



サスケ：哼。。。。。。有意思，后面的考试不是变得更有趣了吗？走吧！ナルト，サクラ。

第二话 第二[illegible]试验。。。！！



红豆：我是中忍考试第二场的考官-御手洗红豆！第二场要在这个”死亡の森“之中，进行一次生存考验。可以使用任何手段，来进行卷轴争夺战。最后给大家一个忠告，不要死在里面哦！

经过一番战斗后，大蛇丸出现。。。。。。

大蛇丸：[illegible]吧。。。。。。让我们开始赌上性命来争夺卷轴！

和大蛇丸初次交手，其还是很[illegible]付的。他不会放忍攻击，直接冲上去攻击即可。注意躲避其体术，打掉大蛇丸一半体力之后。。。。



大蛇丸：呵呵。。。。。。没想到那个“九尾”的小子还



活着呢，封印术居然把九尾的力量泄露出来了，有意思，你成长了呢！［五行封印］！

ナルト：啊。。！

サスケ：你到底是谁！？

大蛇丸：我的名字叫大蛇丸，如果你想再见到我的话……就打败我的部下音忍，通过这第二场考试吧。サスケ一定会来找我的…… 是来追寻力量呢……

サスケ：啊……怎……怎么回事……一下子……好痛苦……

サクラ：サスケ！！

サクラ：我…… 我一定要保护好你们两人……

驮斯：呵呵…… 不睡觉…… 看着他们两人吗？

サクラ：这群家伙！

驮斯：快把サスケ叫起来！我们想和那家伙决斗呢！

萨克：看来サスケ和这个女的，都要被我打倒了……

サクラ：啊！！

忠于原作，此次的战斗只能使用サクラ一人，如果是二周目下还可以使用??。萨克不是很强，只要躲避他发出的气旋就可以了。再打驮斯的时候就可以使用サスケ了，也没有什么需要特别注意的，同样很轻松的一战。

萨克：咳…… 大意了……

驮斯：没想到…… 会这样…… 你真的很强。这个卷轴给你们吧…… 请让我们走吧！

サクラ：糟了…… 就快到第二场的规定时限了！好不容易得到了卷轴，若赶不上时间的话就没有意义了。

ナルト：啊，真的不得了了！

サスケ：サクラ…… 大约还剩下多少时间？

サクラ：大约还有 280 秒……

サスケ：好的，无论发生什么事情，只能向前跑！走！ナルト！サクラ！



在接下来 280 倒计时内，脱离此场地，路上出现的敌人一一消灭即可

伊鲁卡：啊！好久不见了呢。第二场。。。。。。恭喜你们三个人顺利通过

ナルト：已经没有时间和伊鲁卡老师叙旧了，第三场赛已经开始了！

サクラ很遗憾没有合格，ナルト和サスケ漂亮的通过了考核。。。。。。

第三话 更なる成长のれめ。。。！！

カカシ：ナルト！サスケ！サクラ！距离正式比赛还有一个月的时间，在这期间我给你们一个任务（要锻炼他们的话。。。。。。比起用"训练"来说他们，还是实战更好一点吧。。。。。。）。这个任务是把这封秘书送到一个在蛇山后面的村子里！（只是通过那里。。。。。。就已经是很强的"训练"了吧。。。。。。）那里很危险的，大家要小心点哦！



カカシ：在这里，一口气向前冲！

カブト：啊呦。。。。。。是来玩的吗？没想到你们能到这里。。。。。。连我都感觉不可思议呢。。。。。。



ナルト：啊！？这是为什么啊！为什么你会是我们的敌人啊！

サクラ：是啊！中忍考试的时候不是还帮了我们很多忙的吗？

カブト：恩，那边是我们的"商业机密"。。。。。。这也是我作为忍者的真正身份呢。。。。。。只是，有个人对你们手中拿着的东西有很大的兴趣。。。。。。还是告诉你们吧。。。。。。即使你们想要直接给我。。。。。。我也不会让你们那么轻易的离开。。。来吧。。。。。。我们开始吧。。。。。。

注意カブト发动忍术瞬间即使闪避就可以了，利用之前收集的卷轴会更轻松。

カブト：这次就到这吧。。。。。。再会。。。。。。

ナルト：到底是怎么回事。。。。。。カブト为什么会。。。。。。カカシ老师。。。。。。

カカシ：不知道。。。。。。只不过。。。。。。我们的

任务是不会改变的（那家伙的确是[木の叶]医疗忍者的儿子，一开始以为给他们的这次实战是很简单的，看来。。。不该发生的事情发生了啊。。。。。。。）。

第四话 恐怖の追迹者！

本话要利用上+A向上移动，尽量不要恋战，一口气冲到最上面吧。

大蛇丸：呵呵。。。。。。好久不见了啊サスケ。

サスケ：！？

カカシ：大蛇丸。

ナルト：就是上次的那个家伙！

サクラ：。。。。。。

大蛇丸：来吧。。。我们开始吧。。。。。。继续上次未完成的性命争夺战。

カカシ：总之现在是要脱出这里！。。。。。。（在这样对我们非常不利的情况下，只能有多远跑多远了啊）



接下来会出现万蛇，在开始时要注意画面两边移动的蛇头，其次要躲避墙壁和地面上的尖刺，另外这个场景中会出现很多的卷轴供我们拾取。



驮斯：呵呵。。。我等你们很久了哦。。。。。。サスケ一行人。。。。。。

萨克：我要把上次的那些一点不差的还给你！

再战音忍二人组，这次的萨克多了一种一次发三个气旋的忍术和一个近身攻击的忍术。前招跳跃回避，后招先给予其反击即可。驮斯也增加了一个远距离发动的忍术，在其摆动手臂蓄力时抢先下手攻击即可，此招防御不能。

萨克：咳咳。。。即使是再来一次，还是败了。。。。。

驮斯：可恶。。。。。。

ナルト：啊！？



大蛇丸：呵呵，我要拿走你们现在最重要的东西哦！如果想让我还给你的话。。。就到我的地方来取回吧。。。。。。再会！

カカシ：不好了！没想到大蛇丸把秘书枪走了。。。。。

サクラ：你们两个在做什么呢？

ナルト：我已经决定了！已经接下的任务必须要完成，这才是真正的忍者！

サスケ：要把这次一点不差的还给大蛇丸！

カカシ：（这群家伙。。。。。。）

カブト：是不是有点玩得过火了呢，大蛇丸大人。

大蛇丸：呵呵。。。这不是很好吗。。。。。。サスケ的成长。。。你不是也想看吗。。。。。。或者说，你好象是失败了吧。而且。。。如果不给他们一个机会。。。。。。他们不是很可怜吗！？来吧，宇智波佐助！

五话 全てを望む物。。。！

カカシ：ナルト！サスケ！サクラ！前面有很多未知的陷阱！不要大意

（经过一番苦斗追迹之后）

萨克：现在开始，我可不会再失态了！别小看了我！

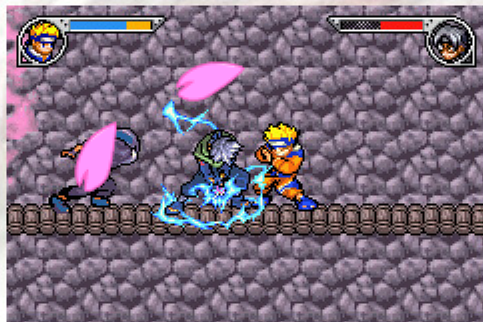
驮斯：让你们看看我们并不是大蛇丸的棋子！

第三次面对音忍二人组，这回萨克和驮斯与上次的忍术没什么变化，主要在速度，攻击力和AI上提升了许多，小心应付。

萨克：我竟然。。。。。。

驮斯：我。。。。。。

接下来的场景会出现很多机关，小心通过



カブト：啊啦啊啦。。。都已经和他说过了，那群家伙很没有的。真是个让人头疼的大人啊。。。。。。来吧。。。我们开始吧。。。时间也所剩无己了。。。。。。

这次カブト的AI很高，动作也很灵活。再配上他的忍术，需要注意了。尽量不要浪费太多卷轴，多用サスケ的[千鸟]吧。

カブト：啊。。。我竟然也。。。。。。
大蛇丸：呵呵。。。我等你们好久了哦。。。但是，没想到你们真的能来到这里呢，你们想要的东西好象就是这个吧？呵呵，你们那吃惊的表情我很喜欢哦，放心吧，这个任务的委托人就是我，我的目的就是为了请サスケ到这里来。来吧。。。你们尽管染上我的颜色吧。。。

大蛇丸实力很强，动不动就会使出吹飞攻击，或者放蛇出来。在其体力到达1/2以下时，从口中召唤出了草薙之剑来进行辅助攻击。对付他尽量避免近身战，抓住空隙绕到其背后反击，卷轴使用也不要浪费掉。



大蛇丸：呵呵。。。没想到你们竟然能成长到如此地步，真是越来越有趣了。不过，这里马上就要塌陷了。如果大家都活着出去的话，我们再见吧。。。

カカシ：不好了！这里已经开始崩塌了。。。。。。快点冲到出口！

在之后的400秒（6分40秒）时限内从最深处脱出至本话初始位置，在解决敌人的时候要加快速度！

カカシ：是的！大蛇丸的确是那么说的。。。。。。
三代目火影：果然他的目的是。。。。。
カカシ：就是サスケ！
三代目火影：恩！那家伙。。。不会就此罢休吧。。。。。现在就召集村子里中忍以上级别的忍者，进行紧急会议！

第六话 中忍试验本选。。。！！

三代目火影：大家好。很高兴大家能来观看这次[木の叶]的中忍考试决赛！！现在就由通过了预赛的八名选手开始比赛，请大家欣赏到比赛最后！
ナルト：。。。。。。
宁次：你好象有什么话要说啊。。。
ナルト：绝.对.胜.利！



决赛初战人物之间不能进行切换，リ-也使用不能。第一战是ナルトVS宁次，注意其奥义“八卦六十四掌”，发动八卦阵的话马上跳出攻击范围，若中招则受到不小的伤害。此外还要他的绝对防御“回天”需要小心躲避。

宁次：怎么会。。。。。。

カカシ：哎呀，不好意思，迟到了。

サスケ：宇智波佐助

我爱罗：。。。。。。

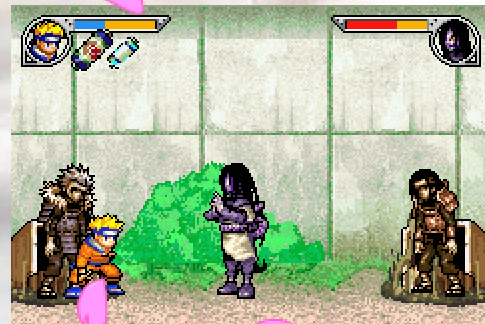
这次的战斗依然不能切换人物，同样リ-使用不能。第二战是サスケ VS 我爱落，未觉醒的我爱罗不难对付，只要不停的瞬闪到其背后攻击即可，况且サスケ还有[千[illegible]个忍术，当我爱罗体力剩下1/2时，大蛇丸终于显身了。

大蛇丸：考试到此结束。。。。。。接下来历史即将改变。。。。。。

三代目火影：大蛇丸！

大蛇丸：看到“运动中的物体”我就会感到很有趣。。。停下来的话就会感到很无聊了吧。。。。。。没有转动的风车就没有欣赏的价值。。。。。。恩，也可以说。。。。。。“停下来的东西”有时候也不错。。。总之。。。现在就要用[木の叶溃し]这阵风来让我的风车转动。。。。。。

三代目火影：呵。。。。。。还是一点都没变啊。



进入正常的游戏，现在可以进行角色切换了。需要注意的是场景中的补血药和忍具是不会保留到打大蛇丸时的，所以不要吝啬了。持久战后消灭全部敌人，迎[illegible]大蛇丸。

大蛇丸：我好象还欠你们些呢，现在就在这里还给你们。

来吧。。。尽情的品尝恐怖的滋味吧！

和大蛇丸最后一次交手了，他的能力会达到顶峰，AI比以前高出很多。把其体力降至1/2以下时，会用[禁术口寄せ秽土转生]召唤出初代和二代火影。。。。。。不过可以无视他们的存在，躲避忍术攻击即可，目标仍是大蛇丸不变。

大蛇丸：果然不错呢。。。。。。我也被你们深深吸引了啊。。。。。。

カカシ：这是久违的任务哦。。。。。。做好心理准备吧。是继[波の国]以后的第二个A级任务！你们的任务就是追上我爱罗，去阻止那家伙！

最终话 木ノ叶の忍

最终话前三个场景，分别只能选择一个角色进行游戏，且选择过的人物不能在本话中同样的任务场景再选择。二周目的话推荐リー。ナルト，サスケ，サクラ速度相对慢些。



在第二个场景最后的地方，沙之国的忍者堪九郎出现了。



堪九郎：没有办法啊，我来做你的对手吧！

与堪九郎的对战，可以无视他的傀儡直接攻击本人，回避其攻击即可，不要吝惜手中的卷轴哦！

堪九郎：哇啊。。。。。。

三个场景通过之后，就来到了我爱罗面前。

我爱罗：。。。。。。

サスケ：。。。。。。我不知道你们沙之国到底要做什么。。。总之我要阻止你！还有。。。我还未清楚你的正体是什么。。。。。。

サクラ：即使是我，即使只是我这样一个可爱的女孩子，也不会让你们得逞的！

ナルト：现在开始，你要是再敢伤害我的同伴，试试看！我一定把你揍飞！

现在可以人物切换了，我爱罗的状态和中忍考试时一样，你难对付。打败他之后。。。。。。

我爱罗：你很。。。强。。。有着同伴的你。。。有着目的的。。。你。。。我要打败你。。。。。。让那些全部都一同消失，这样我才会在这个世界上存在。。。我才能真正的感觉到我的生命！

手鞠：。。。。。。

我爱罗变成了呈球体的[绝对防御]状态，近身战的话要注意回避其各种招式。另外，サスケ用[千鸟]攻击的话，依照原作剧情可造成一打必杀。



手鞠：开始了。。。。。。。终。。。终于出来了。。。。



完全体。

然后，我们就与我爱罗进行最后的战斗了。。。

サスケ：这。。。这是什么啊。。。。。。

ナルト：这家伙。。。就是那个在他体内的怪物。。。好大。。。。。。

サクラ：怎么，怎么会？

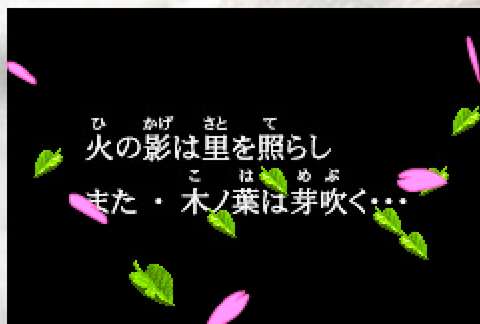
リー：不，不敢相信。。。。。。

在通过砂の守鹤的双手，到达场景的最顶端之后。。。

我爱罗：你会被我打倒，我的存在不会消失！

接下来要把沉睡中的我爱罗揍醒。。。。。。

我爱罗：咳啊啊啊啊啊！



阳光照射着村子 树上又长出了新芽。。。。。。

隐藏剧情 蛤蟆文太 VS 砂の守鹤

在最终话与呈球体[绝对防御]状态的我爱罗战斗中，以队伍中除ナルト以外的其他角色全部战败胜出的话，就会触发这段隐藏剧情。



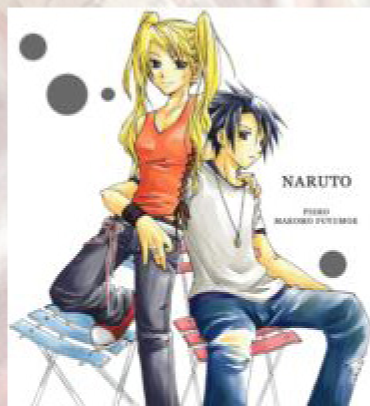
ナルト：口寄セの术！蛤蟆老大！和我一起战斗吧！拜托了，老大！

文太：那个的确是砂の守鹤啊。。。我就让你好好见识一下什么叫仁义吧！好好抓紧哦！现在要进行A.B键的连打！不要输给它哦，小子！

不同于从前的特殊战斗，要通过输入A.B键的连打来比力气，一共要比三次。砂の守鹤名不虚传，力气果然很大，战胜它之后。。。。。。

文太：虽然没见过这样的忍者，不过我这么长时间又运动了一下啊！小子，很可惜我不能陪你们到最后，我也快不行了。

隐藏剧情完结后，仍然会直接进入最后一战，唤醒沉睡的我爱罗。这次不用从其双手爬到最顶端了，不过ナルト的血不会加满，并且其他角色使用不能。战胜他后二代的中忍之路也告一段落了。





怀旧经典

- videogames live怀旧
- DC_世嘉拉力2广告
- 热血物语宣传

享受怀旧乐趣








视频怀旧 精彩无限

WHAT IS THIS

?????????

THIS IS......

特别企划

押忍！闘い！大陥害！

——FC陷害大作战 系列回顾

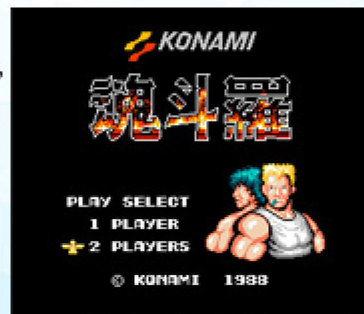
作者：A9VG回顾组 Bws

引语：在那个FC对战游戏匮乏的年代，大家总会觉得少点什么吧，总是一味的玩着清版游戏？游戏也需要润滑剂，来选择陷害大作战来娱乐吧~相信大家都或多或少地陷害过别人，或者是被害者……这次我就带大家回顾一下FC上的陷害大作战系列，包括陷害3步曲，前传以及外传。当然，能陷害的游戏不仅仅就这几款，希望能让大家再次回忆起那美好而又邪恶的时光……

历代作品：前传-魂斗罗，1代-坦克大作战，2代-松鼠大作战，外传-双截龙2，3代-气球大作战...
（注：以上顺序和游戏发售时间无关，只和游戏陷害指数有关。）

在那个FC老四强的那个年代，魂斗罗，绿色兵团，赤色要塞，沙罗曼蛇?……几乎就是和表哥表弟一起打机度过的。那时候奶奶怕我在外面会学坏，就连幼儿园都不让我上，于是幸福的我天天宅在家里，或是顶着奶奶御赐“打机无罪”免死金牌在老哥老弟家乱窜……独乐乐不如众乐乐，和兄弟姐妹们打机几乎成了每天的必修课。久而久之，可能是玩腻了双人过关的模式，也可能是小时候的顽皮，老哥的一次无意之举掀起了一阵喧哗的陷害大作战……

前传-魂斗罗



多少人的启蒙之作...

一个炎热的下午，两个满头大汗的小孩儿，面前14寸的电视屏幕上，小蓝和小红在乱跳中扔着小白点。第三关，小蓝熟练地向上攀爬，小红却一副不紧不慢的样子，结果，只听见小红的一声惨叫，伴随着小蓝的阴笑，一个华丽的跟头翻进了无底深渊……魂斗罗——一个火星人都通关N次的游戏，我的启蒙游戏啊，时不时总会拿出来打一打，刚能3人通关的时候，还出去瞎炫耀了一番……但是对于刚接触游戏的我们，魂斗罗的难度还是很高的，当时真是为之疯狂，一玩就是整个白天，只有上厕所和吃饭的时候才不在电视机前，两个人还一起研究各个关卡的陷阱，敌人以及关底……终于，工夫不负有心人，我和老哥在N次接关以后打通了全8关！我们足足兴奋了好几天呢！以后还是经常一起玩，可是到后来我们的水平也提高了，觉得虐NPC没啥意思了，于是出现了这段开头的情景……

“老哥！你怎么不等我啊！你把我直接拖死了啊！”



爬山是要速度的，否则下场...就是...

“谁让你跳得那么慢，真笨！”老哥又熟练地向上窜了窜……当然小红的惨叫声音也必不可少……

“我不玩了！你太坏了！我再也不理你了！”说着，我2狠狠地按下主机上的RESET键……然后发动真·秘奥义……哭着就跑去找奶奶了，结果可想而知……

实力的差距决定了我的命运，老哥比我大4岁，所以玩什么游戏都比我学得快，我明显是最好的被蹂躏对象，他不虐我还能虐谁，小时候的我好惨啊。后来，老哥还是时不时虐我，我还是时不时的释放真·秘奥义，只不过魂斗罗只有第3关才能将人拖死，于是老哥的魔爪伸向了魂斗罗2，第4和第5关老哥经常很HIGH，尤其第4关，我不是被老哥拖死，就是被跟踪的小气泡秒掉，不过第7关我偶尔也会反击一下，把老哥害死几次……就这样，陷害大作战前传，拉开了序幕……

1代-坦克大作战



来赛一下汉化的游戏名...

一个ACT清版类型的游戏，当研究得很透彻的时候，陷害的念头就会很自然的产生了……当年的游戏基本都是1-2人的过关游戏，所以陷害无处不在，魂斗罗这类还算陷害得比较隐蔽，但作为前传，素质已然值得肯定，至少已经激发起大家邪恶的念头，而陷害大作战1代——坦克大作战，加入的“误伤”系统，则为这个系列奠定了基础。

坦克大作战可谓家喻户晓，经常隐匿在Nin1的卡带中，并且有多种加强版本，但是大同小异，大家就当作是猛将传资料片一类吧。这个游戏刚拿到手，大家通常会很正常的和朋友过上几关，防御老家的同时，消灭来犯的20个敌军坦克。但通常过上几关，偶然发现如果误伤队友，会将其打成移动不能，但不会将起打爆，然后的事情嘛……大家此时才明白，这个游戏真正的精髓是，借刀杀人！对，没错，一辆身穿黄金铠甲的战车，在枪林弹雨中闪避着，然后狠狠地给上身披墨绿斗篷的倒霉蛋一击，接着是华丽地N连击，将其打成脑瘫，最后的致命一击就交给敌人来完成吧，你只需要配合着淫笑两声就可以了……当然，虐人和被虐是相对的，虐人迟早会被虐，小绿反过来虐小黄也是很正常的。当年和老哥乐此不疲，一闪的快感，看着对方挣扎着等死的情景，虽然等死的那个战车的驾驶员经常是我，但是能虐上老哥几次也是很爽的了！在进行这些邪恶的举动之时，也要留意自己的老家，裁判可就在里面啊，要是那里被炸，也就没人给你作证了，自然也就GAME OVER了。另外战车还能收集五角星升级自己的武器速度和威力，但是不能升级防御力确实是个遗憾啊，所以这个游戏基本属于一击定胜负，被打中，即使是上帝也无力回天了，除非是那人要故意放水，或者发生了真人PK……（咳咳，这个不在我们的讨论范畴哈）有时候还会发生很奇妙的现象，就是两个坦克面朝面对射，结果全都被定在原地，这时候就变成了人品大比拼，大家平时积累的人品在此就体现出价值了，所以说平时多做好事还是有好处的。经常做坏事的那个家伙会最先被敌人打入地狱的……当然敌人也有可能不理你们，直接将老巢端掉。另外值得一提的是，此游戏还能自己编辑专用的陷害场地，可谓极其人性化。


小绿捕蝉，小黄在后

2代-松鼠大作战



两只小松鼠~美~

虽说坦克大作战得到了大家的认可，但新作的推出速度已经无法满足大家日益增长的物质文化需求，就这样，在大家的呼声中，以两只可爱的小松鼠为主角的游戏，进入人们的视野。这就是系列第二作——松鼠大作战。

两只可爱的小松鼠，带帽子的CHIP和穿花衣服的DALE，松鼠可爱的造型，独特的攻击方式，再上适中的难度，相信大家当年都没有错过这款很经典的游戏吧，征服A-J所有关卡是经常做的事情，用身边的箱子和苹果去拯救世界！不过在拯救过几次世界之后，两只小松鼠发生了些小摩擦……

“小鬼！嘿，前面的小鬼！叫你了！别总走在我前面，明显是抢我风头啊！回来！”CHIP气吁吁地说着。

“就不！就不！就不！”顽皮的DALE连头也没回，还在向前走，竟不知道危险就要来临……


扎你PP~=3=

“好！叫你不听话！”说着，CHIP抓起一个箱子就向前扔去……

只听见“碰！”的一声，“晕了……晕了……你竟然赶砸偶！看偶的！”DALE也不示弱，随便抓了个东西也扔了过去，估计是个破啤酒瓶子吧……

“啊！小鬼！反了你了！”CHIP都没反应过来，直接就被暴头了，根本就已经很生气的CHIP顿时火冒三丈，“你会后悔的！”

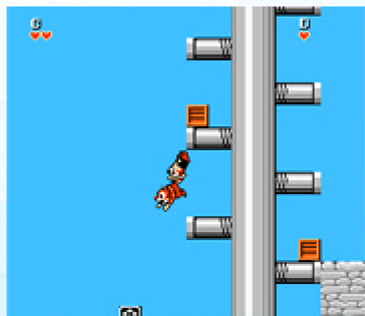
“切——谁怕谁嘛！”DALE做了个鬼脸，一脸毫不在乎的样子。

接下来的事情，就算我不描述当天的情景，大家也能想出来。乱七八糟的东西从这边飞到那边，然后再飞回来，战火不断，硝烟弥漫。就这样扔了一白天，终于到了黄昏……

“让我们来一次决斗吧！像牛仔那样！”DALE放下了手中的杂物。

“好！来一决胜负！赢的人才能走在前面！”CHIP也慢慢站了起来。

两只小松鼠背靠背，站在夕阳下，手里都举着一个箱子，只能听见呼吸的声音……一步，两步……第十步，同时转身，手中的箱子同时飞出，当然，他们也就同时倒下了，也许他们今晚只能睡在自己制造的垃圾堆里了……


下去吧～不送～=ε=

以后的事情依然不是很和谐，在拯救世界的路上，他们还是经常有摩擦。今天DALE从后面偷袭，打蒙后直接扔到敌人身上或是仙人掌上，明天就是CHIP正面强行将DALE举起，扔进下水道。再后来……就是两只小松鼠始终保持一定的距离，并且都举着大石头块，这个防身极品既能无限扔的，又能钻进去防御……

没过多久，系列的第二作也发售了，游戏画面和游戏素质都得到了增强，不过难度也增加了许多，正因如此，两只小松鼠又开始了合作，又开始共同消灭坏蛋了。然而，坏蛋全都被消灭以后，这个世界真得会清净么？也许真的是一个未知数吧……



双截龙2，铁膝盖与旋风腿

外传-双截龙2

松鼠大作战1&2的陷害已经开始升级，已经脱离了前传中很简单的陷害，也在1代将人“误伤”的基础上，增加了击晕+投掷的连招，蓄意陷害事件屡屡发生，但是大家却乐此不疲，也许制作商看中了大家邪恶的念头，加大力度，强化了“误伤”系统，虽然有些背离了陷害系列的宗旨，但是作为外传的推出，还是也受到了大家的喜爱，这就是——双截龙2……

BILLY和JIMMY凭借着旋风腿和铁膝盖，那真是打便天下无敌手，从街头小混混到彪型大汉，从恶毒的鞭子MM到身手敏捷的忍者，从自己的幻像到终极BOSS，无一例外，都倒在了这两条龙的脚下。几乎天下无敌的双截龙，最大的敌人出现了……一日，BILLY和JIMMY再次出发去救BILLY的女友。JIMMY一脸不快，心想着：怎么每次都是你救得MM归？最后结局里就没我事情，就看到你BILLY和MM抱在一起……想着想着，不小心打了BILLY一拳，正打在后脑勺，BILLY转过头喊到：“怎么回事！今天这么心不在焉！”JIMMY正没好

气呢：“我愿意！你管不着！”BILLY听了气不打一处来：“你不想活了！”JIMMY正好想发泄一下心中的怒火，“对！”一个旋风腿将BILLY踢飞了。BILLY站起来擦了擦嘴边的血水，朝着JIMMY直接一个铁膝盖上去，将他打到了10米开外……以上的情景相信大家都经历过，选择2P B模式，可以误伤队友，而且对同伴的攻击力和对敌人一样，几下误伤就能将自己人虐倒。不过更为不可思议的是，将同伴做掉，他的生命就到自己身上了……这样的设定，简直就是赤裸裸地鼓励窝里斗嘛。和老哥一起玩的时候，我总挑衅他，因为他不让我玩1P，只让我玩配角，所以我要将独裁的老哥打倒！两个人火拼，一般就用出招直接铁膝盖，此招无论威力和速度还是判定都很十分强劲，当然拥有无敌判定的旋风腿和起身上勾拳也是常用的招式，近战肉搏的时候就只基本只用轻拳了，虽然并没有几次成功推倒老哥的政权，但还是给老哥一些压力，后来他时不时会把1P让给我玩一下，嘿嘿，大成功！以后这个游戏基本上就变成FTG了，大家先把最开始的小杂鱼们送回老家，然后就专心的开始对战了，双截龙2——蓝龙VS红龙……



2P B模式...其实是FTG...



让我华丽的推倒你吧，啊哒

3代-气球大作战



小气球与大决战

这次的外传让大家体验了一下前所未有的快感，能把同伴拳打脚踢的感觉美妙无比啊，可能有很多人都是因为这妙不可言的感觉走上今后的FTG不归路吧……外传先告一段落，毕竟这是陷害大作战系列，最后再介绍一下系列最为经典的终结之作，经过前几作的系统进化，终于，陷害大作战系列三步曲之终结曲，出现在人们的眼前——气球大作战！

夜空中，漫天繁星，看似静谧，却热闹非凡。此时，一群人在进行着激烈的比赛，比赛的关键却是那小小的气球，在小小的场地中，将对手的头顶上的气球扎破，并且保护自己的气球，将敌人全灭便会

取得最终的胜利。简单的规则，特殊的操作，邪恶的念头，此时灵魂缚体……只见，主场两名队员表现神勇，每人均携带两个气球，左闪右避，轻松将客队的几个组合打得落花流水。这比赛真是乏味得很，水平悬殊，刚要喊两句假球，然后抬屁股走人，却见主场两名队员好象发生了口角，头顶蓝色气球的2号队员，将队友气球踢破，貌似发生了内战，这突如其来的变故，让屁股已经抬起一半的我，马上又坐了下来，这场好戏究竟会如何发展？头顶红色气球的1号队员眼看气球被打破一个，却不慌不忙，熟练的调整了平衡，转过身便怒视对方，战事一触即发，亦不知，他们之间究竟有何深仇大恨，小蓝又一个俯冲攻击，要把小红最后一个气球也打暴，将其至于死地，不过这时，小红早有了准备，闪开了这次攻击。此时，局势变得非常混乱，客队也完全是摸不着头脑，看对手起了内讧，觉得看来转败为胜很有希望，士气大增，更加猛烈地想他们进攻，而在水里的鱼一直在等着吃掉落水的倒霉鬼，看到此景，在水中活蹦乱跳，就连躲在云中的小雷星也出来凑热闹了。再说那两人，互相缠斗了几回合，虽没分出胜负，但在其他人的捣乱下，险象还生。场内外都沸腾了，大家都在呐喊助威，究竟谁会获胜呢？比赛进入了白热化，两位实力派的名将，也不顾客队的骚扰，还在激烈的战斗着，说时迟那时快，小红一个突进，将躲闪不及的小蓝左侧气球扎暴，两人都到了最后的生死关头，震耳欲聋的压迫感，只得目不转睛的看着场上变化，此时，客队已经被消灭得所剩无几了，看来场上的两位主角都使出了120%的力气，虽早已气喘吁吁，但目光依然锐利。看！两个人要决一死战了！两人一起全速冲向对方，看来不是你死就是我亡了，刀光剑影间，只听“砰”的一声！……



我就呀偷袭你 我就呀偷袭你 就呀偷袭你（小龙人...）

哦，忘了说，比赛的奖品就是传说中的无价之宝……陷害大作战系列限定版FC一台，并附赠系列全5款游戏。原来这两个人是为了这奖品才打起来啊，唉，谁让奖品是独一份呢，给两份也就打不起来了吧。陷害也要有个度吧，过犹不及，那两个人的乐趣，也许一个人，是永远也享受不来的……

结束语:

虽说写了这么多，想写的游戏却还是一抓一大把，这时的过关游戏达到了顶峰，游戏数量和品质几乎无可挑剔，但是再好吃的东西吃久了也会腻，老瓶新酒，这邪恶的陷害大作战可是新鲜货，大家都想尝尝这新酒究竟有多好喝……也正如好酒，只尝一口，便欲罢不能，细细品味，飘飘欲仙，醇香沁人心脾，这壶酒埋在心中大概已有20年了，不知现在再喝，又会是什么味道呢?

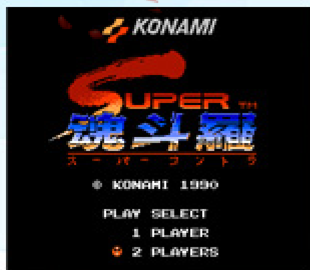
附：随手解了一点其他游戏的图片，让各位见笑了

















PS洛克人X4

精彩视频

作者:FallenAngelX

编辑：立花哲

洛克人X4达人演示

视频

ROCKMAN X
JAM Project - VICTORY

漫谈经典

【发售日期】 1995年

【制作厂商】 SQUARE/ENIX

【游戏载体】 卡带/CD-ROM



超时空之旅

作者： 104122



《Chrono Trigger》(超时空之旅)

宛若流星划过夜色，虽然时间流走依然带不走那段美丽的星痕——

对于《Chrono Trigger》相信众多SFC玩家，难以忘怀这个名字。仿佛村庄中的那祭典的钟声依然回荡，在那大地之角处的村庄依然沐浴在和煦的阳光中，仿佛又回到了多年前，品位那份穿越时空旅途所带来的感动，仿佛又记起那个古老的大地，古老的故事。

时间回到当年，坂口博信（FF之父）、堀井雄二（DQ之父）、鸟山明（DQ专用人设）。电子游戏业三大巨头的强强联合。一时间，就让这部作品披上了至上的光环。确然，游戏的品质是不容质疑的。如果说SQUARE是那浪漫的流浪诗人的话，那么ENIX就是那沉稳的隐世者。而这两种截然不同的风骨，融合在了一款游戏之中。却迸发出了不灭的精彩……

クロノ，一个出生于海岛的少年，一场意外的邂逅，宿命的链条让他与一些异时间的同伴相遇，相识，相惜。只为着共同目标而背负着过去的记忆在这场时空的旅途中前行。演绎了一些开心的事情，一些悲伤的往事。遇到了一些有意思的家伙。确实让人，在泪水和欢笑中感悟到一些东西。或许没有太多的情感跳跃。但是一切都是那么的清新自然。一切都是那么的温馨，仿佛就是发生在你我身边的一些熟识的人，熟识的事一般。不经意间确能让人回味无穷。无论踏在那洪荒的时间尽头，还是好几百年前，绿荫的村庄和威严的王城，都能听到那绝佳的BMG。眼前的画面也总能让你我融



入到那个世界中去，眼前一亮，为之感叹不已。画面的表现力上，无论在SFC时代，还是今天的眼光来看待这款游戏的画面。或许都能找到那种与众不同的特质，仿佛这才是多年前，少年时代所寻觅的那个遥远的童话世界，还有那份久违了的富于生命活力的阳光的色彩；华丽却不失庄重。

游戏中那古老的故事，是一种少年时期所向往的不羁的冒险。在时空的流浪中寻找一些，失落的东西。是否还记得**カエル**那个一脸青蛙像的家伙（貌似就素青蛙..= =）作为女王的侍卫，也曾有过那悲伤的过去。就在与同伴萨依拉斯去消灭魔王的时候，却被魔王施法变成了青蛙模样。或许他也曾悲伤的想一直隐于那尘世之间，不再去回首过去。但在拿到昔日战友的剑的时候，乃至最后拿到真正的的战友的剑的时候，或许他已经从少年轻狂变成了真正的大人了。或许在最后，再次看到萨依拉斯的灵魂的时候，那个短暂的相逢，熟悉的那个人。那高傲的战士也黯然流下了真挚的泪水...还有那个身为公主的**マール**。却不失小女孩那般的天真和活泼，或许受不了父亲严厉的管束，而跟随**クロノ**去冒险，其实可爱的外表下，她依然想念自己的父亲。在游戏尾声的时候，再回到王宫里，打倒了假大臣而救回父亲的场景里，两人或许都把最真挚的爱表达出来，不加修饰。那时候王不再是王，不过是个普通的父亲罢，确然欢笑间也有泪水。最后，父亲也理解女儿，答应她让她去冒险，是啊，多好的结局两人彼此间消除了埋怨，迎来的又是崭新的一天；在那森林间然起篝火的夜，**ルツカ**乘坐着时间机器。回到了她小的时候，那时候母亲还是很健康的生活着呐，她有翻开了以前的一些日记，记载着的那些过往，或许她也曾有过后悔与无奈。那无情的机器，吞噬了母亲的腿。而今天回来她就是要挽回那时候的过失。最后她做到了，她喊出了母亲的名字。终于解脱了她从迷茫的自责中解脱了。她那会心的一笑预示，将来那美好的生活。综观那魔王的冷酷间的那一丝温存，在看看那**クロノ**



不屈的勇气，他那有时候很傻的样子。那强力的远古时代的酋长エイラ豪爽的性格。每个人仿佛有着自己独一无二的灵魂。

经历了许多，有明白了许多，这一刻也终于来临。毁灭世界的拉沃斯也终于带着它的野心消灭于无极的宇宙中。世界又恢复了往日的平静。那个时候众人又回到了游戏刚开始的地方。依然是那个千年的祭典，那几个时间的流浪者，终于回到了家。能够享受到一杯冒着热气的咖啡，闲适的看一看天空中的星辰了。是啊，千年的祭典人们都沉醉在和平的喜悦中。舞动起了生命的希望。

月光只留下一道浪漫的银白色。昔日的战友相聚，或许那是最后一刻了吧。是啊，怎么能让人不像起并肩做战的那一段，时光，或许时间真的很快。是要分手的时刻了，那么再见吧！各位，即使在不同的时空中，依然还记得那——时空之旅

-Chrono Trigger the end-

就在那，悠远的BMG下结束了它的故事，确然，若依然有那颗不灭的冒险之心，Chrono Trigger就会永远的继续下去....



【发售日期】 1999年11月18号

【制作厂商】 SQUARE

【游戏载体】 CDROMX2

超时空之轮

作者： 104122





《Chrono Cross》(超时空之轮)

华丽的转身，演变成皇族那般华丽的故事，浪漫而又充满思考-------

时间流过，追溯回到那1999年，《Chrono Cross》终于发售，同样是一个时代的末期。同样耀眼的星光。而这款作品完全由SQUARE亲自操刀。当然游戏的风格，也一改前作，深深的镶嵌着SQUARE的烙印。游戏场景华丽得一踏糊涂，当然也最大程度的发扬了PS的机能，鲜活华丽的场景，给以视觉强大的冲击，当然人物的设计也是马虎不得，本作从前作的七个仲间一下子发展到好几十个。没个人都有自己的不同性格，而分布在各个不同的时空，或许彼此之间根本不相认识，却被命运的索引到一起。在异世界中有沉睡的黑龙，亦有苍茫的大陆，和那未可知的神秘遗迹。或许当我们站在那世界的辽远的浩瀚中。会发现原来生命是那么的渺小...

故事的开始依然是一个，平静的海边的村庄。弥望开来是，海洋的无尽蔚蓝。偶遇到了时空的逆转。当然就此开始了那段对于世界本质追问的旅途开始了。“时间可以来回于两个世界之间”深邃而又晦涩。人们不知道生命将流向何方......当然，在流程中，不经意间流露出的人性的本质。在游戏进行中或许能够给以我们一些思考的东西。时间的虚空，时间的都市-----一切的一切，都等待着玩家的思考与探索。

那么就在那，极尽诡国特色的BMG中，开始新的故事吧！

一切的一切，或许都要归于宿命，归于选择。在CC的剧本中，一个选择或许能改变星球的命运。当然，这一部分的表达也是相当的精彩的，仿佛是一部剧情跌宕的电影。当然，本作是由SQUARE独立完趁的。这样风格上就和前作的较为朴实的风格不同，取而代之的是一种崭新的华丽之风。优良的CG配合S社浪漫的世界观设定，同样也和CT一样精彩。当然，作为续作，和CT的联系也总是千丝万缕的。虽然CT中的一些人和一些事都只是在NPC的口中不经意的说出，但是着实让从CT开始接触系列的玩家感动。记得，一些老玩家，在Chrono Cross游戏的时候，总怀念着那Chrono Trigger的大陆，确然对于那些曾经奋战过的那一些个地方和那一班“老朋友”，总想再度踏足那片土地，拜访一番.回去再看看 。纵然，一些NPC不经意的谈吐间也提及那Chrono Trigger的一些村庄的位置

总能让人亢奋许久，但是或许事实总是残酷，在那海的尽头，或许就再过几步就可以达到心目中理想的圣地。只是一切的一切都是幻想。纵然那片大陆是存在的，只是可望而不可及，那是无法触及的幻梦。

游戏终究要结束，那是一场生死别离，或许一些人总要丧失性命。才把这场旅途的句号画上。一切似乎都也归入了平静。命运的枷锁，不再束缚着那些苦恼的灵魂。在这长旅途中解脱了他们，去勇敢的面对一些往事。

“宿命，不能被改变，只能被创造。”

这是游戏中所阐述一个观点。而游戏的剧情也在一次时间的错位中开始.....那么也将在选择中结束或许，要么生，要么死。

最终，时间的吞噬者被消灭在了虚无的空间中。星球的宿命又回到了继续生存下去的轨道。

或许，人总要会回到自己的时代。又是一个别离的场面。最后只留下几段之言片语，或许太多的不用说，因为我们彼此都清楚。

是啊，最后，时间仍然那蔚蓝的海，向那茫茫无边的尽头流去......平静的看海，结束依然是一个新的开始...

世界解析-CC/CT

漫谈经典



时空之轮

〓基本概念〓

◆过去-现在-未来◆

在游戏中，虽然没有明显的阐述这几个概念，但是在剧情的发展中还是可以知道一二的。世界的发展总被早已决定好的"宿命"所决定。所以万物的命运是被固定的。所谓过去，就是已经发生的宿命，是不能够更改的历史（貌似）。而现在就是宿命正在应验的时刻。而未来是被设计好的但是，不存在的。每一个现在组成了未来。（或许可以说未来就是由很多个未存在的现在而组成，现在经过时间的流动可以就变成了未来，所以说改变现在可以选择未来）而不被选择的未来，将被舍弃。（就是原定的宿命被改变之后，就等于毁灭了一旧的已经被设计好的未来，而创造一个新的按照选择的未来）而未来也是相对存在的，是因为时间的流逝而把现在变成了未来（这是通过"穿越时空"而作到的但只是相对原时间来说是存在的。（原时间就是你"去旅行时候的那个时间，可以说是一种虚拟的存在。这是通过"穿越时空"而作到的。）因而，就成就了一句经典的对白：



时空之旅

"宿命是早已经被安排好了的，宿命是不能被改变的，只能被创造-----"

-以上这是通过游戏中的剧情逻辑得出。

（貌似可以解释一某些剧情的发生，这些貌似官方设定

也没有就当做是个同人版理论吧^^说得不对的地方大家多多包涵。）

◆时间轴&异世界◆

首先说下异世界罢，在CC/CT的世界设定中，是用两个相异的世界的。一个是CC/CT中的世界。另一个是“恐龙”并为消灭而由恐龙统治的世界。（后者基本上在剧情中很少提到---）接下来说说时间轴，在CC/CT的世界设定中有三条，分别为CC时间/CT时间/“恐龙时间”这三过的时间流动是一至的（也就是CC是AD600年，其他两个也是）

剧情流程图



-人物介绍-

CT人物

Chrono 游戏中的主角，一次偶然的邂逅后就踏上了拯救世界的道路。

Marle 游戏中的女主角，拥有一挂可以穿越时空的项链

Lucca 游戏中天才的发明家，而穿越时空的机器也是法发明的。而且和CC的联系也是挺深远的说....

Frog 青蛙头剑士。和CC基本没关系。

Magus 魔王，也就是CC中出现的Janus。

Ayla 原始女酋长，和CC也没多大联系

Robo 未来的机器人。CC中也消灭了踪迹。

这一行勇者就素，CT勇者团啦。

CC人物

Serge 游戏中的主角，渔村BOY。具有穿越时空的能力，武器嘛就素船桨了- -

Kid 身世相当“神奇”的盗贼少女，游戏中有较重要的戏分。

Lynx 身份同样“神奇”为了，冰冻之炎而驰骋的猫人，貌似想杀死Serge，而后两人交换了身体。

Harle Lynx的同伴，相当神秘的身份。

Leena 在另一个世界中和Serge有着暧昧关系的女生

Wazuki Serge的父亲，在14年前的暴风雨后，消失了。

Belthasar 天才科学家，来自遥远的AD2300在CC和CT中均有出现。

===================分 隔 线===================

〓大地的选择〓

◆时间◆-AD650000年-

◆事件◆

在这个遥远的年代，灵长类（猴子^^）和爬行类（恐龙---），一起出现在地球上。而为了生存两个古老的物种开始了竞争。大地或许将选择一种生命，成为大地的主人。而这时候人类部落和恐龙部落就开始了无休止的战争---直到Lavos的降临---彻底毁灭了恐龙文明（陨石撞地球---恐龙灭绝）而这时候。Lavos与人类接触，影响了人类的进化....而Lavos也遁到了星球的内部吸取能量....或许总有一天会醒觉，毁灭这个星球....

◆名词解释◆

-Lavos-

一个来自外星球的，有智能的生物。吸收星球能量不断的进化成长，毁灭世界的元凶。也是游戏中的终极BOSS。

〓超古代文明-前〓

◆时间◆-BC12000年-

◆事件◆

超古代的文明的魔法都市Zeal，曾经存在于这个年代。那是一个漂浮于空中的理想帝国，而当科技高度发展之后，他们发现了Lavos的存在。而这里的女王妄想利用到Lavos的力量。而唤醒Lavos当然，他们根本无法抗衡Lavos的力量，Lavos使用他的神力把魔法都市Zeal毁灭。而制造出了一个时间的旋涡把几个人物送到了不同的时代。

◆名词解释◆

-被遣送的几人-

-Schala-

这是魔法都市Zeal的公主殿下。当然身体里面有着神奇的力量。具有一挂可以穿越时空的项链。被Lavos传送到了未知的时空。而后与Lavos合体缓慢的进化为最终的形态“时间的吞噬者”妄图吞噬所有的空间和时间。

-Belthasar-

这是魔法都市Zeal的三大臣之一，当然拥有着超高智慧和魔法的他，被遣送到了未来的AD2300年中。

-？？？-

这是魔法都市Zeal的三大臣之一，被送到了虚空的正无穷时间的世界-最时之果-那里，没有了时间。更像是一个时间的中转站，从那里可以去到很多不同的时间当中去。而他也在那里作为时空老人的形象出现了。

-？？？-

这是魔法都市Zeal的三大臣之一，被送到AD600中。作为帮助后来CT一勇者团们修复圣剑的老头了。

-魔王/Janus-

其实就是魔王就公主的弟弟。（就素那个相当拽的小子....）当然同样被遣送到了AD600这时候被CT中的“搞笑三人组”发现。而后就了他。然后这四人有就过上了幸福美满的生活.....当然，最后魔王变成了四个人中的老大，他依然忘记不了，过去发生的一切于是.....

-Lavos・阴谋-

Lavos前面说过是有智慧的生物。而他算到了在未来的某个时候他会被一众勇者打败所以，而消失所以，它想破坏历史，改变被消灭的宿名所以就把很有头脑的Belthasar传送到了AD2300希望他能研究出能穿越时空

的机器来改变宿名，而把Schala送到虚无的空间中与他合体。变成“时间的吞噬者”就算前面的计划失败，也可以吞噬时间空间。来使自己永恒存在。

〓超古代文明-后〓

◆时间◆-大约BC12000-

◆事件◆

把Belthasar送到了AD2300之后的不知道多长时间后，Lavos通过时间的空洞把由Belthasar所组建的“时间都市”召唤了回来。目的嘛就是改变被消灭的命运，当然，这个时候位于另一个时间也是AD2300年的，平行世界中的“恐龙都市”也被召唤了回来。而“世界都市”和“恐龙城”的无尽的战争开始了。而作为“时间都市”的中央电脑“宿命”使用了“冰冻之炎”的力量毁灭了恐龙城堡。人类终究获得了胜利，而“宿命”把六条神龙封印了，让它们遁入虚无，进入永恒的沉睡当中。而这时候在茫茫的Nl Nido海域中，人工创造了大陆，并以身神龙的名字命名------而一些被删除记忆的科学家也被流放到岛屿上，繁衍生息，这是“宿命”为了观察世界中的元素的发展情况，所以这里的一切一直被“宿名”监视和掌管着。

◆名词解释◆

-恐龙城-

这个是存在于另一个AD2300的平行世界中的城堡，因为在原空间中，恐龙城在BC650000中被Lavos毁灭。而在另个平行空间中，恐龙打败了人，成为了世界的主宰。而一直从AD650000发展到了AD2300，就在这时候，空间扭曲这样就把这城给召唤到了10000年前的另一个空间中去了。（而游戏中的神龙就是，恐龙城的领导人了。。）六神龙分别为：地之龙/天之龙/火之龙/

-后裔-

古老的爬行生物，龙作为地球的最早生命和星球的联系远远超过了人。从某种意义上说，龙就是星球的后裔；与此相对的灵长类动物则通过接触Lavos而进化的。从这点上看人可以说是Lavos的后代了。而作为对立的两方面，而星球对于Lavos和它的“后代”们的作为，愤怒，或许这也是构成了这场战争的一个原因罢，大概。

-电脑-宿命FATE-

这部机器的前身是由天才科学家Lucca的超级电脑，而到了AD2300年Belthasar发现了它并把它完善，变成了超级的电脑-宿名-而与此同时在宿名的最深处，也就原

来的电脑的电路中Lucca设置了一个被后人称为“背叛者” 的电路，作用是用来限制住了“冰冻之炎”真正的力量的释放，而只有知道电路密码，才可以真正使用“冰冻之炎”的力量。（而它现在也正拥有和控制着“冰冻之炎”）

-冰冻之炎-

一个来自远古，一个来自未来。没人知道它是从什么年代出现的却蕴涵这无比的能量足以改变星球的命运。游戏中无论是宿命还是龙都想得到它可见它威力的巨大啊。

这游戏中的描述

“当你凝视它的火焰的时候要十分当心，因为火焰也会凝视你；

它会让你变异..或者..化为尘土！！”

〓魔王的怨念〓

◆时间◆-AD600年-

◆事件◆

在AD600年魔王城中魔王想召唤Lavos从而消灭它。一泻心头之恨，而帝国知道消息后就委托了CT勇者团一行去阻止魔王这一疯狂行为。这就开始了CT中的剧情了，最后和魔王对决，但是战后时空扭曲。大家都被传送到了古来的魔法帝国.....而后魔王就以（使者的身份）混到了帝国里面，目的就只有一个，想灭了Lavos拯救自己的过去。

◆名词解释◆

-无-

〓尼莉的钟声〓

◆时间◆-AD1000-

◆事件◆

千年的祭奠，这一天欢庆1000年以来的风调雨顺。传说听到了尼莉的钟声将获得幸福，而在尼莉的广场，一场邂逅揭开了CT中时空旅行的序幕就在那回荡着尼莉的钟声苍穹下。而注定在使用时间机器的时候，神奇的项链发生了反应，众人被送到AD600年中去了.....

◆名词解释◆

-最时之果-

这里是正无穷的时间，这里是一个时间的中转站，从这里可以到达很多时空，这里由一个“时间老人掌管”着，没人知道这个空间是什么时候就有了的。这里没有时间的流动，没有死亡。

-战神！？-

这个可以算是CT中的一个隐藏BOSS，现正住在最时之果里，当然它会随着主角的能力上升而上升（当然外型也有所变化）。打倒它后就会得到奖励了。相当有意思的一场挑战赛，最恐怖的末过于传说中主角LV99后的99战神了实力绝对强到逆天。

〓最后的战役〓

◆时间◆-大约AD1000-

◆事件◆

CT勇者团们，使用“时之卵”来到了黑梦中，最终消灭Lavos拯救了世界在AD1999的时候被毁灭的命运。而他们此后就过上了幸福美满的生活了.....这也就是CT的结局了。

◆名词解释◆

-被改变的宿命-

CT勇者团，选择了星球的宿命，改变了宿命。所以星球有了新的命运，而像原来的被毁灭的那个未来将被遗弃而他们就来到CC的时间轴中。

-Lavos真面目-

相信大家对于Lavos退壳以后的那个造型第一感觉就是“沙鲁”了(别说不认识沙鲁)当然在游戏中的设定也是很像“沙鲁”的通过吸收能量而进化(变形)....而当它被众人打败了之后就退化成了"比较原始"的形态.就是那个外星人一样的小子..(这个设定好象"沙鲁"被殴到把人造人吐出来之后退化的设定= =)

基本这场战斗变成了“沙鲁”游戏了...呵呵

〓生死的天平〓

◆时间◆-AD1006-

◆事件◆

生活在美丽海滨城市的，Serge遭到黑色的豹子的袭击受伤，而他的父亲Wazuki和死党Miguel就冒着巨大的风雨带着Serge寻找大夫，而这时候沉睡在Lavos体内的Schala被唤醒，而她决心要拯救这个孩子，她把自己的克隆体KID穿越了10000年，到达了Serge的时代来拯救他，这这个疯狂的举动，引起了一场巨大的磁暴使得“电脑宿命”死机了10分钟。（或者说重起需要十分钟）而这时候“冰冻之炎”摆脱了宿命的控制。而发现了Serge从而接触，而伤食被治好了。这一瞬间使得“宿命”的电脑防御系统认定了Serge就是自己的“主宰者”允许进入最深的系统内部。而这时候“背叛者”电路

切断了冰冻之炎与FATE的联系。只认定Serge可以使用这个力量；而与此同时Wazuki和死党Miguel被刮到了“伊甸园之海”--------而KID也成功的救起了溺水的Serge。而6神龙也趁这个机会创造了第七条神龙，月之龙。这时候空间分裂。形成了两个平行的世界，Home World和 Another World .而Serge就到了非真实的Home World中。直到一次偶然的穿越时空......

◆名词解释◆

-两个平行世界-

由于磁暴而产生的两个平行世界，前后时间相隔10年之久这里的景致和人物都不大一样。所以在剧情中的某些个重要的东西有两个，就是在

这两个时间间来回拿到的了。而不存在Serge的世界Another World 才是真正的原世界。

-伊甸园之海/死亡之海-

这里Wazuki和死党Miguel被卷到了这个神秘的地方，这里时间是停止的，所有的一切都没有了时间的束缚，只剩下静谧。这里是一个未来代都市的遗迹，而这里就是星球“真正的未来”了。这里是被抛弃的未来所组成的死海，在这里的未来才是真正的未来。因为这里的未来是不存在的，所以这里的时间就停止了。而选择，可以左右星球的未来。而Miguel被卷到这里以后就在这个地方安家了...

在游戏中几个灵魂也曾责备变成Lynx的主角"破坏"世界........

其实这里就暗示了主角是被"神龙"们利用的这一情节....

原来世界即将被毁灭，而CT勇者团一行改变了星球的命运，把被毁灭的未来舍弃了.....而变成Lynx的主角要按照神龙的说法，去毁灭宿命主机，而释放神龙邪恶的力量使得Lavos能变成时间的吞噬者...

所以说，是把世界又引回了毁灭的道路上.....

-父亲Wazuki-

说道父亲Wazuki，其实他就是在之前出现的Lynx。而他的精神被FATE所控制Lynx也就成为了FATE的肉身，FATE想去杀死Serge，所以就开始游戏开端剧情。

-第七神龙-

天空中的5颗星星和两个月亮，代表了神龙的存在，而月亮的时明时暗就，预示着第七龙的诞生了，被称为“

月之龙”而它就是Harle。

-Kid-

Kid其实就是Schala的复制品，或者说是女儿啦。她是为了救助Serge而出现的，当然Schala把那个可以穿越时空的项链给了Kid。这个可以起到保护Kid的作用一但有危险就可以穿越时空去躲避危险了。（当然，她存在着两面：一面是Lavos的残暴，另一面是Schala的善良了）

〓时间都市的毁灭〓

◆时间◆-大约AD1020-

◆事件◆

Serge一行终于来到了时间都市，在这里和FAET发生了战斗，终究把FAET毁灭。而时间都市也就此毁灭，而六龙的封印被释放，龙之塔再次降临。而神龙合体

◆名词解释◆

-无-

〓龙之塔〓

◆时间◆-大约AD1020-

◆事件◆

众人登上龙之塔顶层。神龙成为了变成了Lavos，而消灭了神龙。。。。而后从Belthasar手中拿到了“时之卵”和“Chrono Cross”。

◆名词解释◆

-真实Lavos-

其实在这里，在神龙被时间都市消灭的时候已经被Lavos所吞没，而现在所出现的只是虚象，而这时候在龙塔上所消灭的Lavos也只不是一个虚象（外壳之类的东西）而真正的Lavos是存在于某个黑暗的空间的中。要想真正的消灭它就不必须找到那个空间。而去到那个空间的办法就是乘坐可以穿越时空的“时之卵”。

-Chrono Cross-

根据游戏中的说法，这个是星球元素的精华，代表着和谐的旋律，让世界恢复平静与和谐。

〓救赎之战〓

◆时间◆-AD1020-

◆事件◆

登上“时之卵”和虚空时间的Lavos进行最后的宿命的

对决。用Chrono Cross和谐的旋律让世界间所有的恨和悲伤消失。拯救沉沦的Schala，最后Lavos被消灭世界又恢复了和谐。Schala也被释放了出来，此后众人过上了美好的生活，（Lavos这次真的挂了）

◆名词解释◆

-无-

〓世界原来的命运〓

◆时间◆-AD1999-

◆事件◆

AD1999年Lavos从沉睡中觉醒，从地心出来。并用毁灭了世界，世界大部分的建筑和人都在着场浩劫中丧生而，只有少数的人类在破败的园顶中存活着，那是没有明天的未来人们普遍生存在缺乏食物和水的环境中，当然有些动物也产生了变异变成了残暴的怪物。而这个就是星球原来的命运.....

◆名词解释◆

-无-

〓藏灰色的未来〓

◆时间◆-AD2300-

◆事件◆

这是Belthasar被送的时代，世界已经处于崩溃的边缘。人类也即将灭亡，而Belthasar回到了这个时间利用了这一些破灭前的高科技，一直致力于研究穿越时空的方法。（或许是想离开这个鬼地方吧....）然后在AD2400就组建了研究时空的“时间都市”进行着各种时间和空间的研究和实验。而最后，Belthasar同过不断的努力终于发明了可以在时空中穿行的“时之卵”完成了他 毕生心愿，而在成功的最后一刻也是他生命的最后一刻当然。

在AD2300中的Belthasar是有两个不同的未来的。

◆名词解释◆

-两个宿命-

Belthasar这个人在CT的时间轴上的命运就是完成了“时之卵”然后就死了。当然，他是把自己的身体和魔物的身体交换了。而换取了更多的时间来研究这东西.....而另一个宿命就是和“时间都市”一起被送到了10000年前的那个时间。也就到了CC的时间轴避免了死亡的命运，当然在这个宿命中他也发明了可以穿越时空的“时之卵”。或许看起来这是相矛盾的，但是来说这

两个事情是“选择”的结果。

（其实来说，CT勇者团们在黑梦中打败了Lavos之后，就改变了历史，使得AD1999的时候世界得救了，而原来的AD2300之后的未来就被舍弃了。换句话说他们改变了宿命。）

-时之卵-

一部可以穿越时空的飞行器，超高科技的产物。

〓时间都市〓

◆时间◆-AD2400-

◆事件◆

Belthasar带领着残留的科学家建立了“时间都市”---游戏中也很简单的一笔带过........（目的是为了世界的孩子- -）

◆名词解释◆

-无-

-后记-

【再次回想起篝火边的那个夜晚。

“据说人死前会看到迄今为止所有的回忆。”

“拥有这个回忆的主人差点就要被lavos所吞噬了。”

“也许这一切，都是某个人，基于某种愿望才发生的...”

这样说来的话，这所有的人，所有的事大概都不过是一场梦，一场回忆。

回忆的主人也许已经不在了。

也许我们永远无法知道真实是什么。

但是，请让我们一直留在梦中吧。

就像多林或嘉修那样。

尽管有些悲伤......但是甜美，安宁的梦。】

开始于海....终究归于海......这就是宿命吧........

作者：104122



小编寄语

06月

MON 1	bush	∷ 回顾志啊，回顾志。终于作好发布了。希望大家看了前面的内容能够满意。这也是全体参与回顾
THE 2	幻翼ff	口最近RPWT严重……倒霉的事情接踵而至，诸如走在路上都会被
WED 3	茶茶丸	最近的状态：上班+学车，为了学车已经有N多天没有休息了，郁闷啊！
THU 4	happysky	由于之前没有玩过《最终幻想》初代，尝试了一下这次在PSP上推出
FRI 5	104122	◆最近重温【妖精战士Ⅱ】感动依然。确实好久没有这种感觉了，相对于时下流行的崇尚
SAT 6	bws	↑↑:半年内,两位老哥都成家立业了,除了祝福,剩下的便是失落感.
SUN 7	zhimaayi	§最近,重新看了遍电车男,伊东还是女神啊..也顺便复习了suppli.龟梨和伊东还是很不



小编寄语

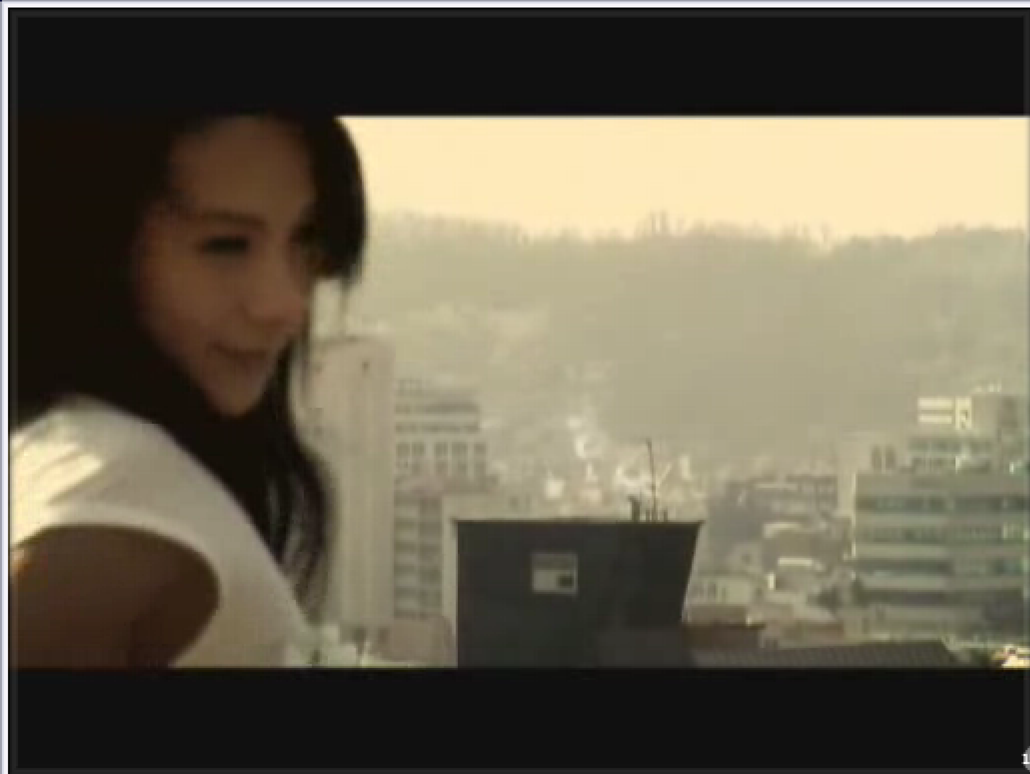
06月

MON 8	立花哲	夏天真的是适合宅的好日子啊= =
THE 9	囧藤原龙昊囧	开头：我真的不想长大。。。
WED 10	flirtation	对我来说，这是怀旧的一年。
THU		
FRI		
SAT		
SUN		

结束曲

回顾志看到这里基本就接近尾声了。真心希望各位认真读到这里的看官对前面的内容会满意。相信有大家的支持和鼓励，回顾志将会不断的持续下去。为大家送上一期又一期精彩的游戏怀旧大餐。

送上一首性感女神的《一个人》。希望各位能够喜欢。也就作为本期回顾志的结束曲了。我们下期回顾志再见！ ^0^



主编：bush　副主编：幻翼ff

杂志制作：bush 荼荼丸

各栏目编辑一览

游戏点评：happysky 囧藤原龙昊囧

漫谈经典：104122 荼荼丸

回顾人行道：104122 囧藤原龙昊囧 荼荼丸

精彩视频：立花哲 zhimaayi

游戏经典片段:立花哲 zhimaayi 荼荼丸

特别策划:104122 bws

A9VG怀旧长廊 回顾组出品

建议零售价：0 元

